3

I SETTE SERPENTI

STEVE JACKSON

sortilegio

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

A Margery, Harry . . .

Prima ristampa, settembre 1989
Seconda ristampa, ottobre 1990

ISBN 88-7068-161-0
Titolo originale: «Sorcery! The Seven Serpents».
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London, 1984.
© 1984, Steve Jackson per il testo.
© 1984, John Blanche per le illustrazioni.
© 1987, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

I SETTE SERPENTI

STEVE JACKSON

illustrato da John Blanche
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

INDICE

Introduzione	pag.	5
Gioco semplice e gioco avanzato	»	6
Come affrontare gli avversari	»	7
Abilità, Resistenza e Fortuna	»	7
Combattimenti	»	9
Combattimento con più avversari	»	10
Fortuna	»	11
La Fortuna in combattimento	»	12
Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna	»	13
Dadi alternativi	»	15
Per i maghi: come utilizzare le formule	»	16
Libra, la dea della giustizia	»	17
Equipaggiamento e provviste	»	18
La leggenda della Corona dei Re	»	19
Mappa del territorio di Kakhabad	»	22
Foglio d'Avventura	»	24
I Sette Serpenti	»	27
Libro della Magia	»	248
Qualche suggerimento	»	251

INTRODUZIONE

I Sette Serpenti è il terzo libro della serie «Sortilegio», ed è il seguito de *Le colline infernali* e *La città dei misteri*. Tuttavia questa serie è stata concepita in modo che ogni libro possa essere letto anche da chi non ha letto i precedenti.

Se questa serie ti è nuova, forse preferirai cominciare l'avventura con il primo libro, *Le colline infernali*, che ti porterà da Analand, la tua patria, nel territorio selvaggio di Kakhabad; la conoscenza della magia sarà l'aiuto più valido per affrontare il viaggio.

Comunque *I Sette Serpenti* è un'avventura completa: ambientata nelle Baklands, una terra disabitata tra il porto di Kharé e la fortezza di Mampang, ti conduce alla ricerca di sette pericolosi serpenti, i messaggeri personali dell'Arcimago che hanno il compito di spiarti e raccogliere notizie sulla tua missione. Devi distruggerli, ma prima di tutto pensa a sopravvivere.

I nuovi lettori troveranno qui di seguito tutte le istruzioni necessarie per giocare come guerrieri o come maghi; in questo secondo caso dovranno consultare il *Libro della Magia* che si trova alla fine del libro per imparare gli incantesimi necessari.

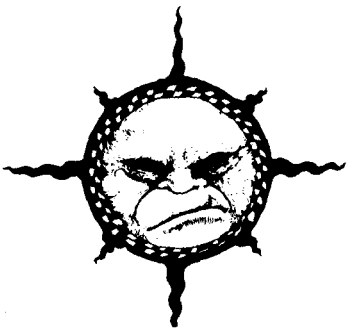
Invece chi ha già letto i primi due volumi può saltare direttamente a pag. 27 e cominciare l'avventura: le sue caratteristiche, l'equipaggiamento e i suoi punteggi partono dal livello a cui erano arrivati nel volume precedente.

GIOCO SEMPLICE
E GIOCO AVANZATO

I principianti potranno cominciare la loro avventura con il gioco semplice, cioè senza ricorrere alla magia. Le regole per combattere verranno date nei singoli libri di questo ciclo: un paio di dadi sarà sufficiente per permetterti di affrontare gli avversari con il solo aiuto di un'arma. I giocatori più esperti potranno far ricorso alla magia: quindi la loro abilità in combattimento sarà un po' limitata, poiché l'arma per loro più potente è la conoscenza delle arti magiche.
In realtà anche il gioco avanzato è facile da imparare, e i principianti possono benissimo decidere di giocare come maghi fin dall'inizio. Ma per imparare le formule bisogna perdere un po' di tempo, perciò il gioco semplice è indirizzato a quei giocatori che vogliono iniziare a giocare il più presto possibile.

COME AFFRONTARE GLI AVVERSARI

Prima di iniziare il viaggio devi compilare il tuo profilo personale. Più avanti troverai il Foglio d'Avventura, una specie di registro nel quale riporterai tutti i dettagli della tua avventura. Dovrai segnare il punteggio di Abilità, Resistenza e Fortuna, da che cosa è composto il tuo equipaggiamento e gli oggetti e i tesori che troverai durante il viaggio. Poiché questi dettagli variano in continuazione ti conviene scrivere a matita, o fare qualche copia del Foglio d'Avventura per poter giocare più di una volta.



Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado; se giochi come guerriero (il gioco semplice) aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Abilità» del Foglio d'Avventura. Se gio-

chi come mago (il gioco avanzato) aggiungi solo 4 al numero uscito e prendi nota del totale. I maghi combattono peggio dei guerrieri, ma bilanciano questa carenza con l'uso delle formule magiche.

Tira entrambi i dadi; aggiungi 12 al numero uscito e annota il totale nella casella «Resistenza».

C'è anche una casella della Fortuna. Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella «Fortuna».

Per motivi che ti saranno spiegati in seguito, Abilità, Resistenza e Fortuna variano continuamente nel corso dell'avventura. Dovrai tenere un registro preciso di questi punteggi, quindi ti conviene scrivere i numeri molto in piccolo o tenere una gomma a portata di mano. Ricordati però di non cancellare per nessuna ragione i punteggi *iniziali*: anche quando ti verranno assegnati nuovi punti di Abilità, Resistenza e Fortuna, il totale non dovrà mai superare il punteggio iniziale (se non in rare occasioni, ma in questo caso ti verranno date istruzioni particolari).
Il punteggio di Abilità indica la tua maestria nel maneggiare la spada e la tua generale attitudine al combattimento; più alto è, meglio è. Il punteggio di Resistenza indica la tua forza, la volontà di sopravvivenza, la determinazione e soprattutto la buona salute. Più la tua Resistenza è alta, più a lungo sarai in grado di sopravvivere. Il punteggio di Fortuna indica se sei una persona fortunata o sfortunata. La Fortuna e la magia giocano un ruolo importante nella vita dell'universo immaginario che stai per esplorare.

Combattimenti

In diverse parti del libro ti troverai a dover combattere con creature di vario genere. Avrai anche la possibilità di scappare; ma se non vuoi farlo o se decidi di attaccare, dovrai condurre la battaglia come indicato qui sotto.

Prima di tutto segna l'Abilità e la Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera dell'«Elenco degli avversari» che si trova sul Foglio d'Avventura. Questi punteggi ti verranno dati di volta in volta, quando incontrerai una creatura ostile.

Il combattimento va eseguito in questa sequenza:

1. Tira due dadi per l'avversario, poi aggiungi i suoi punti di Abilità. Il totale indica la sua Forza d'Attacco.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi la tua Abilità al numero uscito. Il totale indica la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario, ciò significa che l'hai ferito: procedi andando al numero 4. Se invece la Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua, è lui che ti ha ferito: procedi andando al numero 5. Se i totali della vostra Forza d'Attacco sono uguali, siete riusciti a schivarvi a vicenda. Riprendete il combattimento ripartendo dal numero 1.
4. Hai ferito l'avversario, quindi diminuisci di 2 punti la sua Resistenza. A questo punto puoi servirti della Fortuna per aumentare la sua perdita (vedi oltre).

5. L'avversario ti ha ferito, quindi diminuisci di 2 punti la tua Resistenza. Anche in questo caso puoi servirti della Fortuna (vedi oltre).
6. Modifica il tuo punteggio di Resistenza o quello dell'avversario, a seconda del caso, e fai lo stesso per la Fortuna se te ne sei servito (vedi oltre).
7. Comincia il prossimo scontro (ripercorri le tappe da 1 a 6) e prosegui in questo modo finché la tua Resistenza o quella del tuo avversario sarà ridotta a zero (morte).

Combattimento con più avversari

Se ti capiterà di incontrare più di una creatura, segui le indicazioni che ti verranno date in quel particolare combattimento. Talvolta dovrai trattarle come un singolo avversario, altrimenti le combatterai una alla volta.

Fortuna

Nel corso di quest'avventura potrà capitarti di affrontare combattimenti o situazioni in cui potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti verranno dati volta per volta) e avrai la possibilità di chiamare in gioco la Fortuna per ottenere un esito favorevole. Ma attenzione! Tentare la Fortuna è sempre pericoloso, e se sarai sfortunato le conseguenze potranno essere catastrofiche.

Ecco come procedere per servirti della Fortuna: tira entrambi i dadi. Se il numero uscito è uguale o minore del tuo punteggio di Fortuna, allora sei *fortunato* e il risultato andrà a tuo favore. Se il numero uscito è maggiore della tua Fortuna, allora sei *sfortunato* e verrai penalizzato. Questa procedura viene chiamata: «Tenta la Fortuna». Ogni volta che tenterai la Fortuna dovrai sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna totale.

Puoi renderti conto fin d'ora che più farai affidamento sulla Fortuna più rischi correrai.

La Fortuna in combattimento

In certe pagine del libro ti verrà chiesto di tentare la Fortuna e ti sarà detto cosa ti capiterà in caso di buona o cattiva sorte. Comunque durante i combattimenti avrai sempre la possibilità di ricorrere alla Fortuna: o per infliggere una ferita più seria all'avversario che hai appena colpito, o per minimizzare gli effetti di una ferita ricevuta.
Se hai appena ferito l'avversario puoi tentare la Fortuna come indicato sopra: se sei fortunato la sua ferita diventa grave e puoi sottrarre altri 2 punti dalla sua Resistenza, ma se sei sfortunato devi restituirgli 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di sottrargli 2 punti di Resistenza puoi toglierne solo 1).
Se invece sei tu che sei rimasto ferito, puoi tentare la Fortuna per cercare di minimizzare il colpo: se sei fortunato riesci ad attenuarlo e guadagni 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di perderne 2 ne perdi solo 1). Se sei sfortunato la ferita è più seria e perdi un altro punto di Resistenza.
Ricordati che devi sottrarre 1 punto dal punteggio complessivo ogni volta che tenti la Fortuna.

Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità

L'Abilità non subisce notevoli variazioni nel corso dell'avventura e solo di rado ti verranno date indicazioni per aumentarla o diminuirla. Un'arma magica potrà aumentare la tua Abilità, ma tieni presente che puoi usare solo un'arma alla volta! Non puoi pretendere di guadagnare 2 punti di Abilità solo perché possiedi 2 armi magiche. L'Abilità totale non deve mai superare quella *iniziale* a meno che non ti vengano date istruzioni particolari.

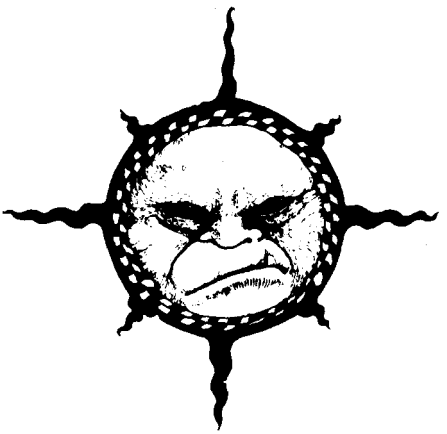
Resistenza e provviste

Il punteggio di Resistenza varierà molto nel corso dell'avventura, specialmente quando combatterai contro dei mostri o quando intraprenderai azioni difficoltose. Quando sarai vicino alla meta il livello di Resistenza potrà essere pericolosamente basso, perciò stai attento! Ti metterai in viaggio con provviste equivalenti a due pasti. Potrai fermarti a riposare e a mangiare solo quando le istruzioni ti autorizzeranno, e potrai fare solo un pasto alla volta. Quando mangi recuperi Resistenza per un certo numero di punti; ricordati che il viaggio è lungo, quindi fai attenzione ad usare saggiamente le tue provviste.

Ricorda anche che la Resistenza non deve mai superare quella *iniziale*, a meno che non ti vengano date istruzioni particolari.

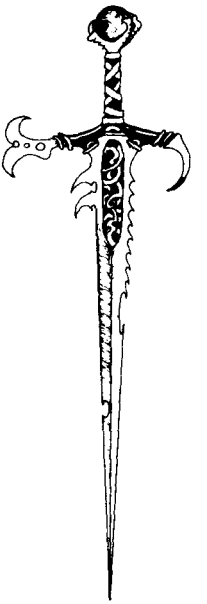
Fortuna

La Fortuna aumenterà nel corso dell'avventura quando sarai particolarmente fortunato: ragguagli più precisi ti verranno dati quando ciò accadrà. Ricordati che, come l'Abilità e la Resistenza, la Fortuna totale non può mai superare quella *iniziale* a meno che non ti venga indicato diversamente.
Abilità, Resistenza e Fortuna possono tornare al punteggio iniziale quando invocherai la tua dea (vedi oltre).



DADI ALTERNATIVI

Se non hai un paio di dadi a portata di mano puoi utilizzare quelli che vedi stampati in basso su ogni pagina del libro. Facendo scorrere rapidamente le pagine e fermandoti a caso potrai rimediare una «gettata di dadi». Se devi tirare solo un dado, basati sulla figura di sinistra; se ne devi lanciare due, somma i numeri delle due facce.



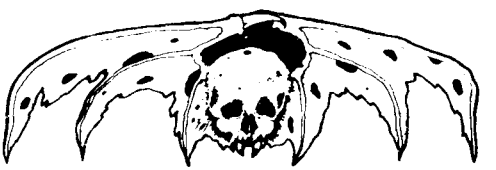
PER I MAGHI: COME UTILIZZARE LE FORMULE

Se hai scelto di intraprendere questa avventura in veste di mago avrai la possibilità di servirti di formule magiche. Tutti gli incantesimi noti ai maghi di Analand sono riportati in fondo a questo volume nel *Libro della Magia* e prima di metterti in viaggio dovrai studiarli.

Ciascuna formula è individuabile da un codice di tre lettere; dovrai studiare e far pratica con questi codici finché non sarai in grado di identificare l'effetto che producono. Ogni volta che pronunci una di queste formule perdi punti di Resistenza. Ti verranno consigliate delle formule di base che ti permettono di cominciare a giocare rapidamente, ma bada che sono molto costose; un mago esperto le utilizzerebbe solo se si trovasse di fronte ad incantesimi che non conosce, o se non possedesse gli oggetti magici necessari per realizzare una formula più economica.

Troverai tutte le regole riguardanti l'utilizzazione di queste formule nel *Libro della Magia.*

Non dimenticare! Non potrai più consultare il *Libro della Magia* dopo aver iniziato l'avventura.



LIBRA, LA DEA DELLA GIUSTIZIA

Durante questa avventura la tua dea personale, Libra, veglierà su di te. Se le cose si mettono male puoi chiamarla in tuo aiuto, ma ricordati che nel corso di ogni avventura la dea ti aiuterà solo una volta. Supponendo che la invochi mentre attraversi la città di Kharé, la dea non ti ascolterà più finché non arriverai alle Baklands.

Ci sono tre modi in cui potrà aiutarti:

Rivitalizzazione: puoi chiamarla quando vuoi per chiederle di riportare Abilità, Resistenza e Fortuna al loro punteggio *iniziale.* Per far ciò non troverai istruzioni nel testo; puoi chiamarla in qualsiasi occasione, ma solo una volta nel corso di questa avventura.

Fuga: in certi casi di pericolo il testo ti darà la possibilità di chiamare Libra in tuo aiuto.

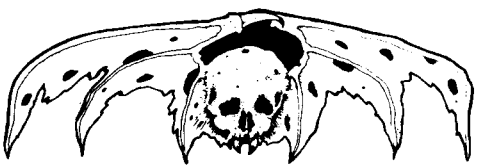
Neutralizzazione di maledizioni o malattie: la dea ti libererà da ogni maledizione o malattia che potresti aver preso durante il viaggio. Ciò non ti verrà indicato nel testo; potrai farlo quando vorrai, ma solo una volta per avventura.

EQUIPAGGIAMENTO E PROVVISTE

Ti metterai in viaggio disponendo dello stretto necessario: sarai in possesso di una spada e di uno zaino nel quale sistemerai il tuo equipaggiamento, composto da denaro, provviste e oggetti vari. Non puoi portare il *Libro della Magia*, poiché i maghi di Analand non possono rischiare che cada in mani sbagliate a Kakhabad; di conseguenza una volta in viaggio non potrai più consultarlo.

Appesa alla cintura porti una borsa contenente 20 Pezzi d'Oro, la moneta corrente in tutte le terre che dovrai attraversare. Questo denaro ti servirà per nutrirti, per trovare ricovero, per acquistare oggetti o per corrompere qualcuno, e 20 Pezzi d'Oro non dureranno a lungo. Sarà quindi opportuno che recuperi dell'altro denaro nel corso del viaggio.

Trasporti anche provviste (cibo e bevande) sufficienti solo per 2 pasti. Ti accorgerai ben presto che in queste terre il cibo è molto prezioso, quindi stai attento a come lo usi.



LA LEGGENDA DELLA CORONA DEI RE

Centinaia di anni fa, in un tempo oggi chiamato la notte dei secoli, intere regioni del mondo erano ancora inesplorate. C'erano comunque alcune aree civilizzate, ognuna con la propria razza e cultura. Una di queste regioni era Kakhabad, una terra misteriosa ai confini del mondo.

Sebbene vari capi supremi ci avessero provato, Kakhabad si era rivelata impossibile da governare. Diversi tipi di creature malefiche, obbligate dalle genti dei paesi più civilizzati che si erano insediate al di là della Sierra Zanzunu, si erano anno dopo anno riunite a Kakhabad, che divenne conosciuta come il covo dei vermi in capo al mondo.

Dal giorno in cui Chalanna il Riformatore, proveniente da Femphrey, scoprì la Corona dei Re, civiltà e ordine si diffusero in tutto il resto del mondo conosciuto. Grazie a questa, Chalanna divenne imperatore del più vasto impero del mondo orientale poiché questa corona magica, dotata di misteriosi poteri, conferiva al suo possessore qualità soprannaturali in materia di giustizia e di comando. Ma Chalanna non aveva mire espansionistiche, preferiva piuttosto fondare degli stati pacifici a immagine di Femphrey. Così, nella sua saggezza, passò la leggendaria corona a tutti i sovrani dei reami contigui che, uno dopo l'altro, diventarono pacifici e prosperi con l'aiuto dei magici poteri della corona.

La strada era aperta. Ogni monarca avrebbe posseduto la corona per un periodo di quattro anni durante i quali avrebbe instaurato l'ordine nel regno e sarebbe entrato a far parte dell'Alleanza di Femphrey. Ben presto i regni di Ruddlestone, Lendeland, Gallantaria e Brice beneficiarono della corona e fecero immediati progressi, e guerre e contese divennero del tutto sconosciute.

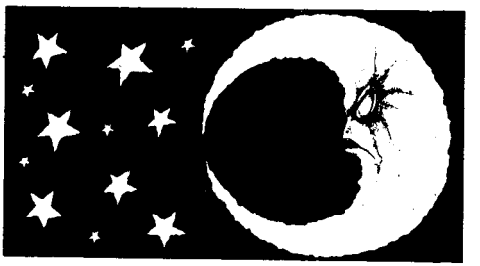
A tempo debito il re di Analand ricevette la corona nel corso di una cerimonia solenne e, da quel giorno in poi, lo sviluppo di Analand fu assicurato. Nessuno poteva dire per quale prodigio la corona procurasse effetti così benefici sull'intera nazione. Qualcuno sosteneva che era per ispirazione divina, qualcun altro diceva che il suo potere risiedeva nella mente di chi la portava, ma una cosa era chiara: i suoi effetti erano indiscutibili.

Il re fu il primo a scoprire che la corona era sparita. Rubata dall'uomo-uccello, venuto in una notte senza stelle, la corona era sulla strada di Mampang, nel tormentato territorio di Kakhabad.

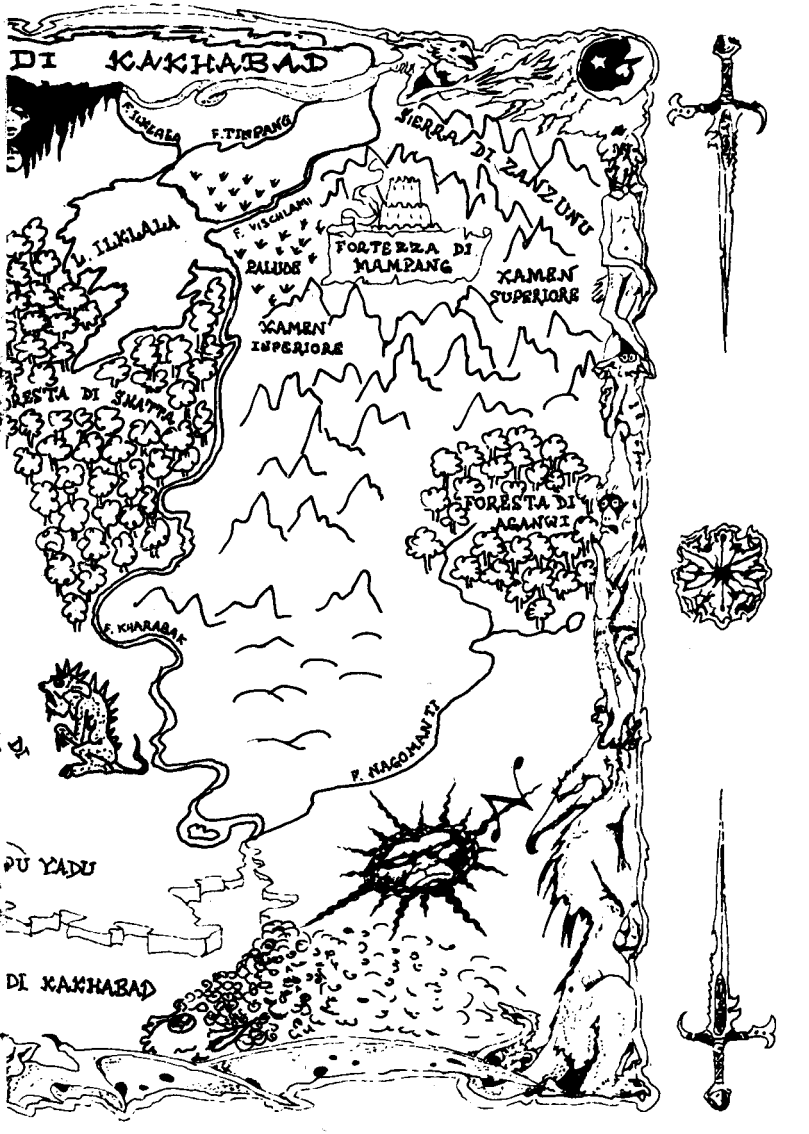
Dalle Baklands arrivarono notizie che la corona era stata portata dall'arcimago di Mampang, che ambiva diventare il padrone di Kakhabad.

Kakhabad era una terra pericolosa, ma non costituiva in sé una grave minaccia per i regni circostanti. La mancanza di leggi comportava l'assenza di un esercito e le lotte interne tenevano costantemente occupata la popolazione. Ma la Corona dei Re avrebbe permesso di ristabilire l'ordine e Kakhabad sarebbe potuta diventare un nemico mortale per tutti i reami membri dell'Alleanza di Femphrey. Inoltre, l'onta subita da

Analand a causa della perdita della corona fu tale che tutti i benefici conseguiti durante i due anni trascorsi sotto il suo potere si trovarono ben presto ridotti a nulla: legge, ordine e morale non venivano rispettati, il re perse la fiducia dei suoi sudditi e la popolazione di regni vicini divenne sospettosa; c'erano addirittura voci di una possibile invasione.
In questa situazione rimaneva una sola speranza: che qualcuno, dotato di un'energia tale da permettergli di sopravvivere al viaggio, si mettesse in cammino fino a Mampang per recuperare la Corona dei Re e dissolvere la terribile maledizione.
Ti sei offerto volontario per questa ricerca, e la tua missione è chiara: devi attraversare Kakhabad e arrivare alla fortezza di Mampang per impadronirti della preziosa corona.



TERRITORIO
MAURISTATIA
F. UMIDE
F. GRANDE
L. LUMIS
BARCLANDS
STEPPE DI
KHARE
COLLINE
SHAMUTANTI
F. TURBE
PORTA DI
CANTOPANI
ANALAND
BOSCO
DI
MAR


DI KAKHABAD
F. TINPANG
SIERRA DI ZANZUNU
L. ILKLALA
F. VISCHLAMI
PALUDE
FORTEZZA DI MAMPANG
KAMEN SUPERIORE
KAMEN INFERIORE
FORESTA DI AGANWI
F. KHARABAK
F. NAGOMANTI
DU YADU
DI KAKHABAD

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ Punteggio iniziale	RESISTENZA Punteggio iniziale	FORTUNA Punteggio iniziale

ORO E PREZIOSI	PROVVISTE

EQUIPAGGIAMENTO E ALTRI OGGETTI

VANTAGGI, PENALITÀ, MALEDIZIONI, ECC.

INDIZI E NOTE

ELENCO DEGLI AVVERSARI

Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =

(fig. 1) I Falconi Notturni sono pronti ad attaccare

I SETTE SERPENTI

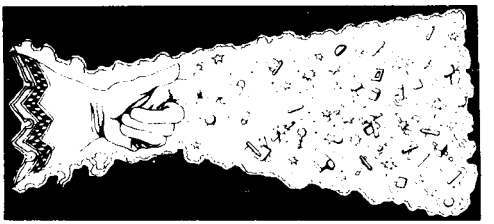
1 *(fig. 1)*

La tua avventura attraverso le Baklands sta per cominciare, e ti accorgerai ben presto che in questa parte del tuo viaggio dovrai affrontare delle prove realmente difficili. I cartografi di Analand ignorano del tutto le pianure di Baddu-Bak, e le Baklands sono terre selvagge, popolate esclusivamente da tribù di nomadi o da creature solitarie. Avrai ben poche opportunità di trovare amici, ma devi andare avanti comunque, senza pensarci. Il rumore dei tuoi passi sul sentiero rompe l'inquietante silenzio che regna tutt'intorno; a parte le grandi mura del porto che hai lasciato alle tue spalle il paesaggio è totalmente deserto, privo di vegetazione, di creature o di qualsiasi punto di riferimento all'orizzonte. Dopo un'ora di marcia il panorama non è per nulla cambiato, ma percepisci in lontananza delle flebili grida di uccelli che provengono dalle tue spalle. All'udirle ti viene in mente qualcosa che ti fa raggelare: si tratta di Uomini Uccello di Xamen? No di certo, non si avventurerebbero così lontano dalle loro terre. Sono cornacchie? No, i loro richiami non sono penetranti come queste grida. Ma allora di cosa si tratta? Improvvisamente una forma nera, un rapace, appare nel cielo e si lancia su di te, lasciandoti appena il tempo di fare un brusco movimento per evitare gli affilati artigli. Impugni l'arma e ti tieni pronto ad attaccare, ma l'uccellaccio si è già levato in volo per tornare a raggiungere il suo gruppo. Ora quattro scuri Falconi Notturni volano in cerchio so-

pra di te, pronti ad attaccare. Come ti comporti con questi mostri? Puoi sfoderare l'arma (vai al **258**) o usare una formula magica (vai al **178**).

2

I Centauri partono al galoppo verso nord-est. Dopo un po' il loro capo si ferma ed indica un gruppo di carri coperti e di carrozzoni disposti in cerchio. «Ti porteremo fino nei pressi della carovana» dice, «ma poi dovrai raggiungerla a piedi poiché gli uomini dell'accampamento sono armati e diffidano degli stranieri». Proseguono al trotto e a meno di un centinaio di metri dall'accampamento ti fanno smontare e si allontanano. Ora puoi avvicinarti a piedi alla carovana.
Vai al **137**.



3

«E così, viandante, non tieni conto dei nostri consigli» dice. «Ti lasceremo ripartire, ma ti avvisiamo: senza il nostro aiuto non riuscirai a sopravvivere attraverso lo Xamen Inferiore. Ma visto che hai deciso di fare di testa tua..». Se cambi idea e reciti la formula vai al **297**; se rimani della tua opinione lascia questo posto andando al **133**.

4

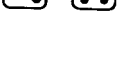
Dopo un po' di riposo puoi rimetterti in marcia. Sbrigati a lasciare le terre delle paludi poiché stai per arrivare ai primi contrafforti della Sierra di Zanzunu. Vai al **393**.

5

Cerchi di farla parlare dei serpenti, ma nelle sue risposte traspare una nota di esitazione. È chiaro che questo argomento la rende nervosa, ma riesci ugualmente a strapparle qualche informazione sui punti deboli di alcuni serpenti: il Serpente del Fuoco può venir neutralizzato dalla sabbia; il Serpente Solare non sopporta l'acqua, e il Serpente dell'Acqua non resiste all'olio. Tutto ciò ti interessa molto, ma non riuscirai a soddisfare ulteriormente la tua curiosità. Quando capisci che non intende dirti nient'altro ti appresti a ripartire. Vai al **324**.

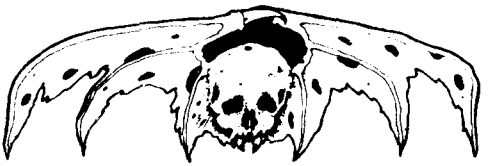
6

Fai un balzo a sinistra per evitare un'altra spaccatura, ma nello stesso istante la serpe ti morde con i suoi pericolosi denti e ti si attorciglia attorno alla caviglia (perdi 2 punti di Resistenza). Farai meglio a liberarti al più presto di questo pestifero animale. Vai al **263**.



7

Resti per un po' ad osservare l'uomo che incanta i serpenti suonando il flauto, e dopo qualche minuto decidi di porgli qualche domanda. Gli chiedi se vuole scambiare qualcosa di suo con degli oggetti che hai nello zaino (vai al **121**) oppure se sa dirti qualcosa sui Sette Serpenti (vai al **161**)?



8

Sei molto emozionato quando apri il Libro della Magia, ma dopo averne sfogliato qualche pagina ti accorgi con sgomento che si tratta di un libro di incantesimi di Analand! Come avrà fatto a finire in tali mani? Come mai è giunto a Kakhabad? È un brutto affare, e poiché ogni reame considera i propri incantesimi come qualcosa di assolutamente segreto c'è una sola cosa da fare: alla prima occasione il libro deve venir distrutto. Ti sforzi di mantenere la calma affinché non si accorgano della tua scoperta, e chiudi il libro. Hai intenzione di farlo sparire al più presto, ma intanto puoi riguardarlo per ripassare le formule. Sei autorizzato a dedicare cinque minuti per riguardare il *Libro della Magia* che trovi alla fine di questa avventura. Ti conviene approfittare perché nel corso della missione non ti verranno date altre opportunità di consultarlo. Poi vai all'**86**.

9

Il brontolio ed il fracasso diminuiscono a poco a poco; fai ancora un ultimo salto per evitare un masso che cade, ma ben presto è tutto tranquillo: il pericolo sembra cessato. Ora puoi esaminare la botola (vai al **180**) o lasciare questo posto (vai al **309**).

10

Quando la tempesta si calma consideri i vari itinerari: vuoi continuare verso nord-ovest (vai al **73**) o ti dirigi a nord, verso la foresta (vai al **283**)? Se vuoi, puoi prima fermarti un po' per riposarti e mangiare: se fai un pasto guadagni 2 punti di Resistenza se oggi non hai ancora mangiato, solo 1 in caso contrario.

11

In quale direzione intendi proseguire?

Verso nord-ovest, per un lungo sentiero?	Vai al **47**.
Verso nord/nord-ovest?	Vai al **15**.
Verso nord-est?	Vai al **73**.

(fig. 2) Una mostruosa creatura si materializza

12 *(fig. 2)*

Stai marciando attraverso la pianura, attento anche al minimo segno di vita, ma tutto rimane immobile. Ad un certo momento percepisci uno strano suono: è una specie di stridio che viene da lontano, ma che si fa sempre più acuto man mano che avanzi. Non riesci a capire da dove arriva poiché non c'è nulla nei paraggi che possa produrlo. Ti guardi intorno, sbalordito, e fremi d'orrore quando ti accorgi che due occhi ti stanno fissando. Il loro sguardo ipnotico ti costringe a scuotere il capo per non farti incantare. Ora lo stridio si sente distintamente e, sbattendo rapidamente le palpebre, riesci a capire da dove proviene: davanti a te, ad una decina di metri di distanza, l'aria si sta muovendo. Si tratta di una nebbia calda che si alza da un masso roccioso, assieme a dei granelli di sabbia che luccicano al sole e ti impediscono di distinguere chiaramente ciò che ti sta davanti. Nei pressi del masso gli occhi si mescolano alla sabbia e l'acuto stridio si trasforma in una terrificante risata beffarda. Rimani immobile, in preda al panico e intanto una creatura mostruosa si materializza sotto i tuoi occhi: un nudo teschio incappucciato ha preso il posto della testa; la creatura è nera come la pece e punta contro di te il suo dito ossuto, facendo segno di avvicinarti. Fai come ti dice (vai al **104**), ti metti a correre in cerca di un riparo tra le rocce (vai al **185**) o torni indietro di corsa cercando di allontanarti il più in fretta possibile da questo posto (vai al **174**)?

13

Il sole sta sorgendo e la camminata nel bosco diventa piacevole. Sul bordo del sentiero ci sono cespugli e degli strani alberi, e di tanto in tanto uccelli canterini saltano di ramo in ramo.

Strada facendo trovi delle cose interessanti e puoi entrare in possesso di diversi oggetti, ma per ogni cosa che prendi devi lasciare una di quelle che porti nello zaino. Ecco cosa trovi: cinque piccoli cristalli, un pugno d'erba, delle foglie coriacee con sei lobi, della sabbia, noci e bacche sufficienti per due pasti, della polvere di pietra e piume di un uccello giallo. Dopo aver scelto ed aver fatto la sostituzione vai al **117**.

14

Afferri la fiaschetta ed attendi l'attacco del serpente, che forma dei cerchi in aria per poi lanciarsi nella tua direzione. Ti schivi con un movimento rapido e mentre ti passa sopra la testa gli versi addosso il contenuto della bottiglia, poi aspetti che il contenuto faccia effetto. Con grande meraviglia ti accorgi che il rettile si è trasformato in un'inoffensiva massa d'acqua, che ora gocciola nel lago. Sei riuscito a sconfiggere il Serpente dell'Acqua! Vai al **75**.

15

Continui a marciare attraverso la steppa desolata per un paio d'ore, finché improvvisamente si alza il vento: purtroppo soffia in senso contrario a quello di marcia, rendendoti difficile il cammino. Se desideri fermarti, riposarti, mangiare ed aspettare che il vento cessi puoi ripararti dietro un masso che si trova nelle vicinanze. Se invece preferisci proseguire, incurante del vento, vai al **107**. Se hai deciso di sostare vai al **97**.

16

Ti stendi e dormi per tutta la notte: guadagni 3 punti di Resistenza. Al mattino ti rimetti in marcia andando al **230**. Se ieri non hai mangiato niente perdi 3 punti di Resistenza.

17

Le *vitaline* sono provviste ideali per il viaggio: sono delle piccole pallottole di pasta farcite con carne secca. Ne hai comprate a sufficienza per quattro pasti. Vai all'**86**.

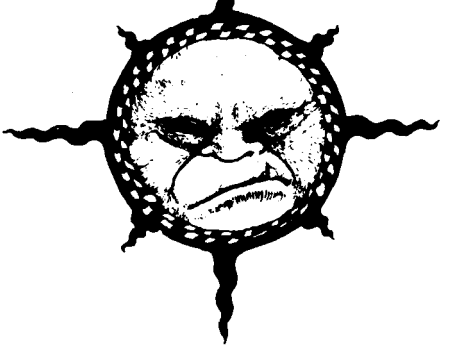
18

Senti un gran caldo ed hai la strana sensazione che il tuo corpo sia punzecchiato da capo a piedi. Ciò provoca l'ilarità del vecchio Elfo, che ti dice con aria canzonatoria: «Non preoccuparti, succede spesso a chi mangia per la prima volta la zuppa di mirtilli, ma l'effetto è solo momentaneo». Delle macchioline rossastre ti spuntano su tutto il corpo e tutti gli altri Elfi si divertono enormemente nel vederti in tale spiacevole situazione. «Signor cuoco» urla il vecchio Elfo, «cosa

dici, diamo al nostro amico un Pezzo d'Oro per riparare all'inconveniente?» Il cuoco è d'accordo e ti mette in mano un Pezzo d'Oro. Vai al **231**.

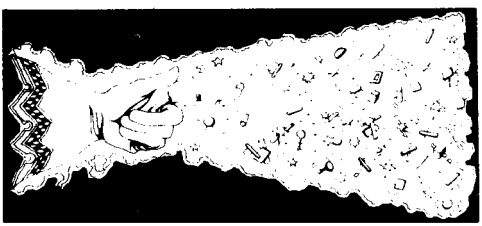
19

Mentre ti avvicini al villaggio vieni notato da alcuni abitanti del posto, che si raggruppano per osservarti. Sono delle terribili creature, dal corpo magro e muscoloso, indossano delle pelli di animale e due di loro tengono in mano delle solide clave di legno. Sono degli Arcantropi, uomini di una razza primitiva che si sono adattati alla vita di nomadi della steppa. Mentre entri nel villaggio ti guardano con un'espressione indecifrabile: potrebbe essere di timore, ma allora cos'è quella luce di malizia che brilla nei loro occhi? Ti fanno segno di seguirli verso un fuoco dove alcuni di loro stanno arrostendo un animale alla brace. Accetti l'ospitalità (vai al **204**) o continui a camminare attraverso il villaggio in direzione della foresta (vai al **173**)?



20

Raccogli le tue cose e lasci la radura: per alcune ore segui il sentiero che attraversa il bosco, ma la foresta si infittisce sempre più. Dovresti essere ormai giunto ai margini del bosco e ciò significa che tra poco dovresti cominciare a vedere le acque del lago Ilklala. Infatti nel primo pomeriggio raggiungi finalmente la sponda del grande lago: volgi lo sguardo in direzione delle acque tranquille che si estendono all'orizzonte, ma improvvisamente un pensiero ti balena in testa: come farai ad attraversare il lago? Per quanto ti è dato di vedere, nei paraggi non ci sono né uomini né barche. Ti siedi per considerare meglio la situazione, ma alla fine decidi che è meglio pernottare qui e decidere cosa fare domani. Se desideri puoi servirti delle provviste: se mangi guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. A questo punto ti accampi per la notte. Vai al **264**.



21

Mentre ti chini sul corpo del vecchio traghettatore, l'ondeggiante Serpente dell'Aria si mette a fremere e si getta su di te con la rapidità di un lampo, cercando di arrotolarsi attorno alla tua testa. Devi fare attenzio-

ne poiché esala un gas soffocante: se lo respiri può farti un effetto altamente nocivo. Tra i vestiti del traghettatore trovi una pelle di serpente: la afferri ed il serpente si rizza verso l'alto; intanto una voce d'oltretomba ti grida di rimettere la pelle al suo posto. Cosa intendi fare? Riponi la pelle a condizione che il serpente ti lasci stare (vai al **131**) o stracci la pelle riducendola in mille pezzi (vai al **34**)?

22

Le labbra della creatura si aprono in un sorriso. «Bene, allora grazie del dono» dice. La sua vocina è mutata in quella di una donna adulta, e non si addice per nulla alle sue minute fattezze. Prosegue: «Allora è vero che sei ben disposto; nessuno a Kakhabad offrirebbe dei doni a degli estranei. Ma aspetta, lascia che mi liberi del mio travestimento». Dicendo questo si trasforma davanti ai tuoi occhi in una donna alta, con una lunga veste color porpora.
«Permettimi di presentarmi: sono Ditainta delle Steppe, ma qualcuno mi chiama il Simulatore. Sono al corrente della tua missione e posso aiutarti. Sei riuscito a sopravvivere fin qui, e ciò ti fa onore. Sei molto coraggioso ed intelligente, ma ti avviso: pericoli ancora più terribili ti attendono. Quando ti troverai nella Fortezza di Mampang guardati dall'ariete senza riposo, poiché nemmeno facendo uso di tutta la tua abilità potrai far fronte ai suoi poteri. Riuscirai a sopraffarlo soltanto stappando questa fiala». Ti porge una bottiglietta di vetro e riprende: «Difendila con tutte le tue forze e non permettere a nessuno di lasciar scappare il gas che contiene. Ti do un ultimo consiglio: tra poco

dovrai misurarti con il Serpente della Terra e sappi che i suoi poteri sono veramente grandi; ma li perde quando non è a contatto col terreno. Ti ringrazio per il tuo dono e ti auguro buon viaggio!» Ditainta mormora a bassa voce un paio di parole e si ritrasforma nella figura di prima. Ti indirizza un'ultima occhiata di saluto e si rimette a camminare per il suo sentiero mentre tu riprendi il tuo. Vai al **114**.

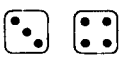
23

Il pozzo è fuori uso e asciutto. Per sondarlo cali il secchio fino in fondo e lo tiri su. Quando l'hai issato fino al bordo ci guardi dentro, ma ti ritiri in fretta e fai appena in tempo ad evitare il morso di un serpente dorato che si era nascosto dentro! Il secchio cade a terra ed il serpente striscia verso di te. Sfoderi l'arma per combatterlo (vai al **52**) o pronunci una delle seguenti formule?

ZAP	RAP	FOF	HOT	YAP
355	**339**	**397**	**407**	**461**

24

Sul fondo della tana dello scarabeo c'è della polvere di pietra, che puoi prendere. A questo punto devi decidere da che parte proseguire: la via è lunga e una dura marcia ti attende. Ti dirigi a nord-ovest (vai al **137**) o a nord-est (vai al **12**)?



(fig. 3) Sono i terribili Gatti di Snatta

25 *(fig. 3)*

Ti fermi. Tra le foglie, alla tua sinistra, distingui un paio di occhi: qualcuno con la testa coperta di foglie ti sta osservando. Alla tua destra c'è un'altra di queste creature che ti sta fissando. Ti guardi intorno e rabbrividisci: sei circondato da almeno una dozzina di Gatti di Snatta. I due davanti a te chiudono gli occhi e... spariscono. Decidi di passare alle armi (vai al **74**) o ricorri alla magia?

GOB	YAZ	GUM	FOF	FAR
358	**398**	**451**	**383**	**423**

26

«Capisco» dice il vecchio Elfo, «devi essere stanco del viaggio e tra poco sarà buio. Lascia che ti porti in una roulotte libera dove potrai passare la notte». Ti porta fino ad un carrozzone dall'aspetto piuttosto malconcio e ti porge una coperta nella quale potrai avvolgerti. Vai al **125**.

27

Devi fare un po' di manovra per riuscire ad estrarre l'arma, ma alla fine sei in grado di usarla per aprirti un passaggio.

Cespuglio Strangolatore Abilità 5 Resistenza 8

Il Cespuglio Strangolatore non è in grado di ferirti e la sua Abilità indica solo la sua capacità di difendersi, perciò se la sua Forza d'Attacco è maggiore della tua non perdi punti di Resistenza, tuttavia se non riesci a sconfiggerlo in cinque assalti vai al **305**. Se riesci ad annientare la pianta vai al **106**.

28

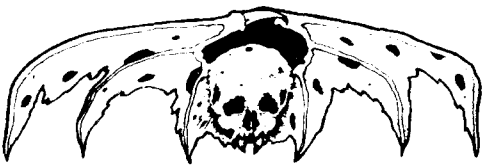
Con molta prudenza ti porti con la barca in prossimità del luogo da cui provengono i rumori, per vedere cosa sta succedendo. Pare che non ci sia niente di particolare; forse si tratta solo di un fenomeno naturale, come una sorgente sotterranea o un getto d'aria proveniente dal fondo del lago. Sei un po' perplesso, ma ugualmente ti appresti a ripartire. Prendi in mano i remi quando la barca comincia improvvisamente ad oscillare violentemente, il gorgoglio aumenta ed ora proviene proprio dal fondo dell'imbarcazione! Vieni catapultato giù dal sedile e devi tentare la Fortuna: se sei fortunato vai al **118**; se sei sfortunato vai al **281**.

29

Cerchi di afferrare l'arma, ma appena tocchi l'impugnatura con la mano una violenta scossa ti percorre il braccio e ti costringe a ritirarla in fretta. Perdi 1 punto di Resistenza. Cerchi invano di soffocare un grido di dolore, ma la creatura seduta al tavolo si volta lentamente verso di te e squittisce con la sua "vocina":

«Allora Fenestra ha delle visite! Chi osa avventurarsi nella tana di Fenestra senza annunciarsi?» Ti presenti e le racconti di te, ma stando bene attento a tenere segreta la tua missione. Vuoi chiederle:

Il permesso di andartene?	Vai al **68**.
Informazioni sulla foresta?	Vai al **317**.
Informazioni sul lago Ilklala?	Vai al **252**.



30

Ti proteggi la testa con le mani e ti metti a correre giù per la collina, mentre le pietre ti piovono addosso. Tira un dado: il numero uscito corrisponde ai punti di Resistenza che perdi. Se lo desideri puoi tentare la Fortuna: se sei fortunato vieni colpito solo dalla pietra più piccola e puoi dimezzare i punti di Resistenza che perdi (arrotonda i numeri dispari al numero superiore). Comunque le pietre cadute ti rotolano sotto i piedi e tu riesci a malapena a mantenerti in equilibrio. Ad un tratto scivoli e cadi a terra. Vai al **98**.

31

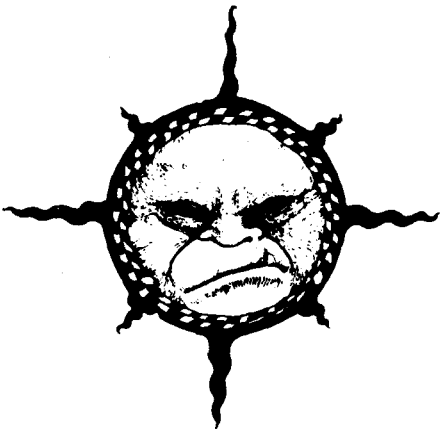
La bottiglia contiene un antidoto contro i morsi di serpente. Grazie al suo contenuto sarai in grado di neutralizzare l'effetto del veleno di qualsiasi serpente. Vai all'**86**.

32

Nel momento in cui sfoderi l'arma lo Spettro della Morte lancia un grido impressionante e si avventa su di te. Combatti il mostro:

Spettro della Morte	Abilità 9	Resistenza 9

Ti accorgerai che la tua arma gli infligge dei colpi normali. Quando avrai portato la sua Resistenza a 3 o meno di 3 vai al **205**.

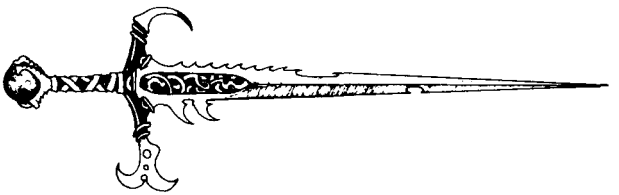


33

La piccola creatura declina l'offerta e grugna: «Ne ho già uno, ma grazie lo stesso. Ora devo andare. Ciao». Ti passa davanti e si incammina lungo il sentiero dal quale sei arrivato. Come reagisci? Stringi le spalle, le auguri buona giornata e riparti in direzione opposta (vai al **114**); la richiami indietro e le offri qualcos'altro (vai al **254**); o ti arrabbi per le sue maniere e intendi darle una lezione (vai al **327**)?

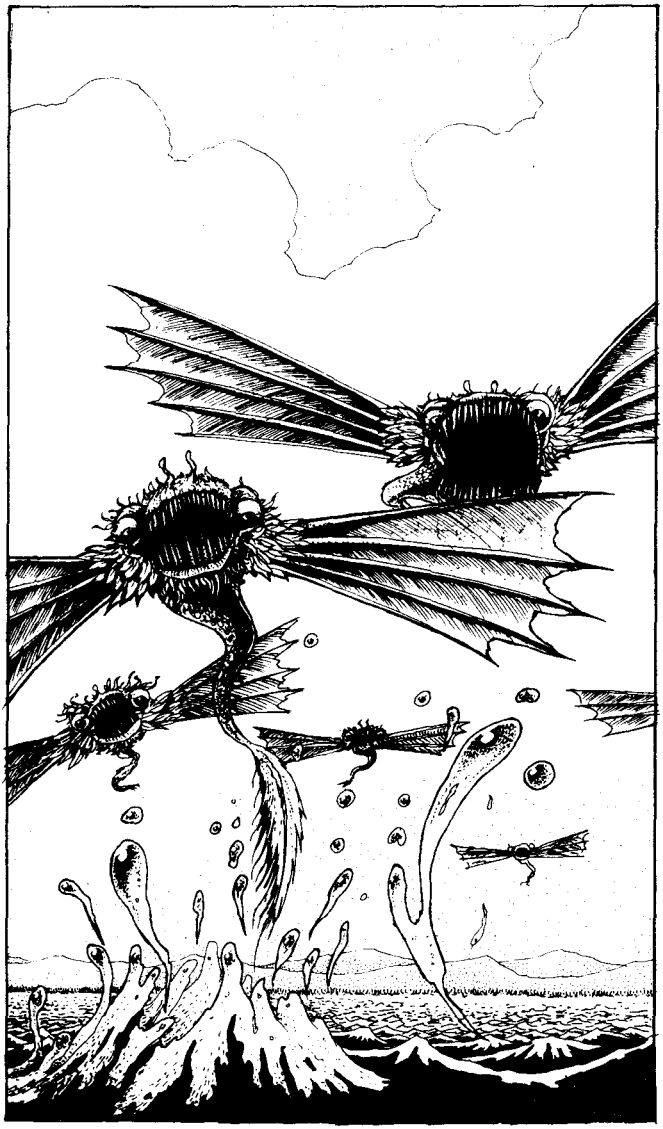
34

Afferri la pelle per le due estremità e la spezzi con un colpo secco: il serpente sospeso in aria si spezza a sua volta in due parti, lanciando un forte grido. Allora continui a rompere le due metà della pelle fino a ridurle in minuscoli brandelli: sopra di te il rettile ha fatto la stessa fine e tutto ciò che rimane di lui è una nuvoletta di fumo che viene ben presto dispersa dal vento. Hai scoperto il punto debole del serpente; ora vai al **213**.



35

L'ultimo dei tre Centauri ti chiede di graziarlo. Gli dici che gli risparmierai la vita solo se ti aiuterà nella tua ricerca. «Nobile straniero» dice con una voce tremolante, «so che sei alla ricerca dei Sette Serpenti, e benché non sappia tutto di loro posso dirti qualcosa che potrà esserti utile: uno di loro, il Serpente Lunare, ha un punto debole: non tollera le fiamme». Mentre stai riflettendo su questa rivelazione il Centauro approfitta del tuo attimo di disattenzione per fuggire al galoppo attraverso la pianura. Allora perquisisci gli altri due e trovi 4 Pezzi d'Oro assieme ad una piccola borsa contenente della sabbia bruna, molto fine. Dopo esserti riposato per qualche minuto puoi rimetterti in cammino andando al **273**.



(fig. 4) I Pesci Volanti hanno denti affilatissimi

36 *(fig. 4)*

Fai un largo giro per evitare di passare proprio nel punto in cui l'acqua sta gorgogliando, e ti rimetti a remare in direzione della riva più lontana del lago Ilklala. Ma di lì a poco delle altre bolle appaiono sulla superficie dell'acqua, e stavolta non riesci ad evitarle. Questo fenomeno è provocato da una squadra di Pesci Volanti, che escono dal lago e si mettono a volare verso di te. Sono piccoli, ma hanno dei denti affilatissimi, capaci di mordere in profondità anche le pelli più dure. Devi pensare in fretta a cosa fare per difenderti. Ti servi di un incantesimo?

NIF	FIX	RAZ	WAL	PEP
403	**373**	**360**	**426**	**449**

O combatti con l'arma (vai al **291**)?

37

Spieghi al vecchio Elfo la ragione per cui sei alla ricerca dei Sette Serpenti, ma appena menzioni il nome dei servitori dell'Arcimago un sussulto si leva dalla folla. «E così è a causa *tua* che queste malefiche creature sono arrivate nelle Baklands, a seminare terrore e desolazione». Si interrompe e resta pensieroso per qualche istante, come se stesse architettando qualcosa, poi ti lancia uno sguardo maligno e prosegue: «Bene straniero, forse possiamo aiutarti. Seguimi fino alla carovana che si trova laggiù, abbiamo qualcosa che po-

trebbe interessarti». Fai come ti suggerisce e lo segui (vai al **151**) o pensi piuttosto di lasciare questo posto (vai al **311**)? Se preferisci puoi anche servirti della magia:

HOW	MAG	TEL	GOD	NAP
366	**341**	**472**	**394**	**432**

38

Stai perdendo tempo cercando di comunicare con queste creature: il loro linguaggio consiste in poco più di una serie di grugniti inarticolati. Una delle creature si impadronisce di una pietra e la lancia verso di te, colpendoti il braccio e facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Sarà meglio che passi alle armi (vai al **188**) o che pronunci una delle seguenti formule:

YOB	KID	GAK	KIN	GOD
475	**439**	**456**	**344**	**356**

39

«E così, giovane di Analand, sei in possesso dell'anello del serpente» sibila il rettile restando sospeso nell'aria. «Allora ascolta bene ciò che ti dico: l'Arcimago non ha sempre il suo vero aspetto, a Mampang potrebbe anche essere travestito; comunque non sopravviverai e non riuscirai mai a raggiungere la fortezza!» Torna al **53**.

40

Appena lo liberi dalle catene l'uomo sale le scale lentamente, per abituare gli occhi alla luce. «È meraviglioso» dice, «e io che pensavo che non avrei mai più

rivisto la luce del giorno! Come posso ricompensarti? Gli Arcantropi mi hanno derubato di tutti i miei tesori, ma puoi prendere tutto ciò che mi è rimasto». Prendi in considerazione la sua offerta e alla fine giungi alla conclusione che la cosa più utile per te è venire a conoscenza di tutto ciò che sa sulle Baklands. Gli racconti della tua missione ed egli comincia: «Ah, i Sette Serpenti, così sono ancora da queste parti. Devi sapere che non sono per nulla amici miei. Ti dirò tutto ciò che so, anche se non è molto. Sai già che sono i servitori dell'Arcimago e che sono vulnerabili; io conosco solo due dei loro punti deboli: il Serpente Lunare non tollera il fuoco, e su questo non ci piove, e il Serpente della Terra perde ogni suo potere quando non è a contatto col suolo. Purtroppo non so nient'altro, amico mio, nient'altro, davvero». Chiacchierate ancora per un po', poi saluti il vecchio e ti rimetti in marcia; ma senza accorgertene hai preso freddo e umidità, ed inoltre il vecchio è affetto dalla peste gialla e stando accanto a lui, nella sua cella, sei stato contagiato. Finché non troverai il modo di guarire perderai 3 punti di Resistenza al giorno (ricordati di sottrarli alla fine di ogni giornata). Solo dopo il secondo giorno ti accorgerai di star male, ma prima di questa data non potrai far nulla per curarti, poiché non ti sarai ancora reso conto di essere ammalato. Ora lascia il tempio andando al **309**.

41

Ti metti a correre giù per il sentiero, inseguito dai tuoi avversari invisibili. Per fortuna dopo un po' abbandonano l'inseguimento e ti puoi fermare in una radura per riprendere fiato. Vai al **20**.

42

Tenendo l'arma tra i denti ti arrampichi sull'albero, mentre il serpente ti osserva attentamente. Improvvisamente, quando l'hai quasi raggiunto si lascia cadere dall'albero e finisce sul terreno. Ti lasci sfuggire un'imprecazione: hai agito troppo precipitosamente ed ora sei alla mercé del Serpente del Fuoco. L'albero prende fuoco di nuovo, ma stavolta ti trovi proprio tra le fiamme, con i vestiti infuocati. Ti getti a terra ed urli di dolore a causa delle ustioni e della caduta, e perdi 2 punti di Abilità e 6 di Resistenza. Ora ti trovi ai piedi dell'albero e devi affrontare il serpente in combattimento:

Serpente del Fuoco	Abilità 13	Resistenza 12

Se riesci a sconfiggerlo vai al **306**.

43

Risali in superficie, ma il pericolo non è ancora scomparso: nel suolo si aprono delle fessure che lasciano uscire la luce proveniente dal fossato, e la terra si apre proprio sotto le tue gambe, costringendoti a saltare da un lato. Riesci per miracolo a non sprofondare nel vuoto. Inoltre sulla sommità della collina c'è un enorme masso che oscilla pericolosamente ed è sul punto di rotolarti addosso. E come se tutto ciò non

bastasse un serpentello verdastro ti si sta arrotolando attorno alla caviglia, preparandosi a morderti.
Qual è la prima cosa che fai? Cerchi di trovare un posto in cui metterti in salvo, lontano da questo terreno instabile (vai al **6**), cerchi di spingere il masso in direzione opposta (vai al **115**) o cerchi di sbarazzarti del serpente (vai al **263**)?

44

Una brusca raffica di vento investe lo zaino, strappandotelo di mano e mandandolo a ruzzolare per terra. Con grande sgomento lo osservi mentre viene investito dal turbinio del vento, poi si apre e tutto l'equipaggiamento fuoriesce. Ti copri gli occhi, ti metti a correre dietro allo zaino e cerchi di recuperare tutti i tuoi oggetti, ma non è così facile: proprio quando hai qualcosa a portata di mano il vento soffia e te la porta via. Dopo molti sforzi riesci a recuperare tutte le cose infrangibili che portavi con te, ma perdi le altre, come fialette di liquido, specchi, eccetera. Inoltre qualsiasi oggetto di carta (come le mappe o i rotoli di pergamena) ti verranno portati via dal vento. Aggiorna la lista dell'equipaggiamento e torna nel crepaccio per attendere la fine del tornado. Vai al **10**.

45

Il serpente sibila e ti dice con aria canzonatoria: «Ehi, omiciattolo, credi davvero di riuscire a perforarmi con quello spillo?» Si getta su di te e la battaglia comincia:

Serpente Lunare Abilità 13 Resistenza 10

Se ammazzi il serpente vai al **62**.

(fig. 5) I ramoscelli hanno formato un volto umano

46

Il vecchio Elfo fa un cenno d'assenso: ti porterà in un carro libero dove potrai trascorrere la notte al prezzo di 3 Pezzi d'Oro. Se sei disposto a sborsare tale somma, segui il vecchio fino al carro (vai al **125**); se invece non vuoi pagare sei obbligato a lasciare l'accampamento (vai al **294**).

47

È pomeriggio inoltrato, e la tua lunga marcia attraverso le pianure di Baddu-Bak è priva di eventi. Cammini per un altro breve tratto finché non raggiungi un'area adatta per fermarsi a riposare e mangiare. Se sei stanco e hai fame vai al **152**, se invece preferisci continuare vai al **95**.

48 *(fig. 5)*

Continui a marciare per alcune ore attraverso le aride Baklands, finché un albero solitario e spoglio non appare all'orizzonte. Ti incammini in quella direzione, e appena lo raggiungi ti fermi. Se desideri mangiare guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata; solo 1 se hai già mangiato. Un rumore che proviene dai rami ti induce ad alzare la testa: guardi in alto e senti una voce che ti chiama per nome! In cima all'albero alcuni ramoscelli si sono intrecciati ed hanno formato un volto umano, il viso di un vecchio che si rivolge a te con voce solenne, e dice: «So che sei alla ricerca di Shadrak di Baddu-Bak. Per trovarlo devi andare verso est, fino alla Rocca della Coda di Pesce. Ti sta aspettando». Poi si alza un venticello che agita i rami, e quando si placa il volto è

scomparso. Vai ad est, come il vecchio albero ti ha consigliato (vai al **150**) o ti metti in marcia per il sentiero che va a nord (vai al **94**)?

49

Puoi minacciare il traghettatore con le armi, per obbligarlo a trasportarti gratuitamente sull'altra sponda; oppure puoi tentare di convincerlo con una formula magica:

FOG	GOD	LAW	DOC	FIX
404	**480**	**332**	**441**	**379**

Se scegli di usare le armi dovrai batterti con lui:

Traghettatore	Abilità 7	Resistenza 8

Appena avrai ridotto la sua Abilità a 4 o meno di 4 punti, l'uomo si arrenderà ed accetterà di farti attraversare il lago. Vai al **110**.

50

Come reagirà la creaturina vedendo il tuo dono? Tira un dado per saperlo. Se ciò che le hai dato è un oggetto magico, e il numero uscito è:

1	Vai al **33**.
2-4	Vai al **22**.
5-6	Vai al **290**.

Se le hai dato qualcos'altro, e il numero uscito è:

1-3	Vai al **33**.
4-5	Vai al **22**.
6	Vai al **290**.

51

L'etichetta garantisce che la fiala contiene acqua proveniente dalla Sacra Fonte di Daddu-Ley; ma anche se per il momento non puoi saperlo, non si tratta di acqua magica: si tratta di normale acqua di fiume, che non ha nessun potere particolare. Vai all'**86**.

52

La battaglia comincia:

Serpente Dorato Abilità 6 Resistenza 6

Questo serpente è velenoso: se ti ferisce tira un dado per vedere quanti punti di Resistenza perdi. Se riesci a vincere il serpente puoi lasciare questo luogo. Vai al **309**.

53

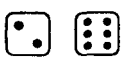
Ti prepari a pronunciare una formula tenendo lo sguardo fisso sul serpente, ma questo si agita sempre più rapidamente fino a muoversi ad una velocità vertiginosa. Ora è difficile tenere gli occhi fissi su di lui, e concentrarsi sull'incantesimo, perciò sei costretto a rinunciare; decidi invece di passare alle armi perché non ti resta nient'altro da fare. Vai al **103**.

54

La battaglia ha inizio:

Serpente della Terra Abilità 12 Resistenza 14

Se riesci ad ucciderlo vai al **220**.



55

Trovi un posto ben riparato dove ti sistemi. Se desideri mangiare qualcuna delle tue provviste guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato.
Mentre ti stendi per dormire senti degli strani rumori che provengono dalla foresta: si tratta di inquietanti grida di animali che rompono il silenzio della notte. Quale pericolo è in agguato? Domani lo saprai di certo, ma ora scivoli in un sonno profondo. Vai al **235**.

56

Rivolgi a Libra una veloce preghiera e speri che ti senta prima che sia troppo tardi, poiché la pressione diventa insopportabile. Improvvisamente la stretta si allenta: la dea non ti ha abbandonato. Le foglie del Cespuglio Strangolatore cambiano colore: da verdi diventano marrone scuro ed appassiscono sui rami. La tua preghiera è stata esaudita, ma ti sei servito dell'unica opportunità di usufruire dell'aiuto di Libra in questa tappa della tua avventura. Vai al **106**.

57

Chiami a gran voce e aspetti. Dopo dieci minuti riprovi, ma nessuno risponde. Il posto sembra deserto. Provi a camminare lungo la sponda del lago per vedere se c'è qualche segno di vita (vai al **241**) o aspetti in attesa che qualcuno si accorga di te (vai al **233**)?

58

Ti lanci all'inseguimento del serpente facendo del tuo meglio per non perderlo d'occhio: come un ramo in-

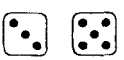
fuocato ti rischiara il cammino, ma va molto più veloce di te. Improvvisamente si alza il vento, e con grande sollievo ti accorgi che ciò rallenta considerevolmente la velocità del serpente, sul quale guadagni un po' di terreno. Ma le raffiche aumentano, il vento fischia, c'è qualcosa nell'aria che ti pizzica il viso e dei granelli che senti sulle labbra ti danno l'allarme: ti trovi nel bel mezzo di una tempesta di sabbia! Smetti di correre e proteggendoti il viso con le mani osservi il serpente: la sua battaglia contro il vento sembra essere già persa, infatti dopo qualche istante viene investito da un vortice di sabbia e vento che fa vacillare le sue fiamme e ben presto le estingue. Appena il fuoco si spegne il serpente comincia a cadere e piomba al suolo assieme al tuo zaino. Lottando contro il vento ti addentri nella sabbia per cercare di recuperarlo prima che tutto il suo contenuto si rovesci per terra, e sei quasi riuscito ad afferrarlo quando il serpente si abbatte su di te e ti fa cadere. Vai al **287**.

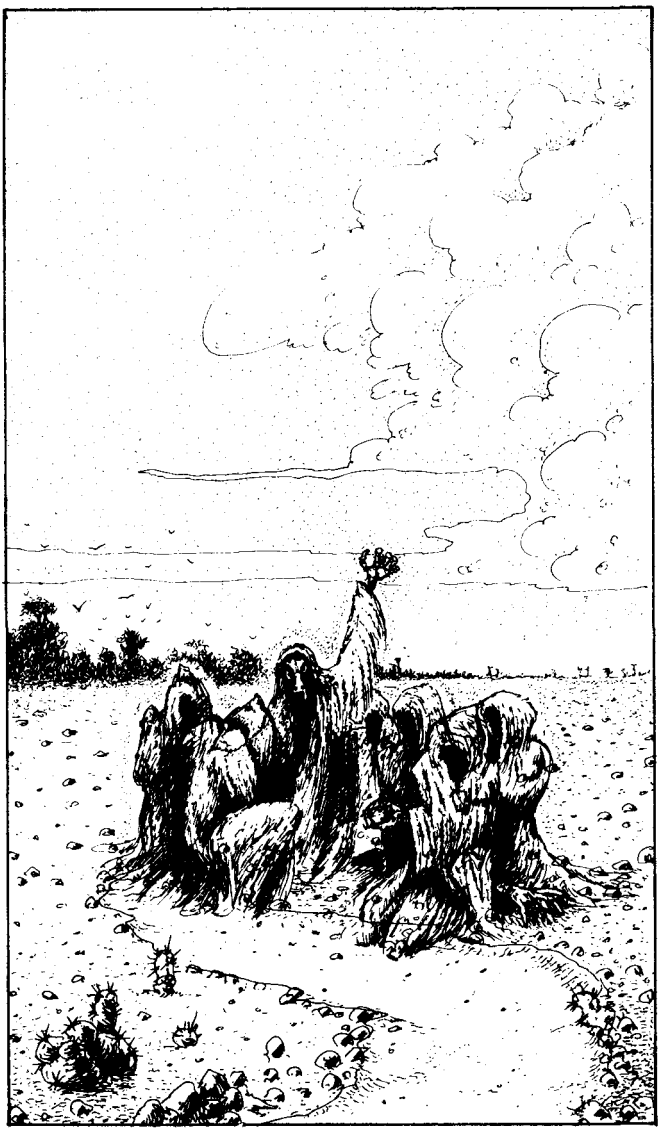
59

Reciti l'incantesimo ed il serpente comincia a muoversi sempre più lentamente; con la testa deformata da un'espressione di dolore sbatte piano le ali, i suoi movimenti si fanno sempre più stanchi tanto che riesce a malapena a tenersi sospeso in aria. Sembra che stia per cadere da un momento all'altro e infatti, dopo qualche istante, comincia a fluttuare verso terra. Quando arriva alla tua altezza sei in grado di attaccarlo:

Serpente del Tempo Abilità 3 Resistenza 14

Se riesci a sconfiggerlo vai al **4**.

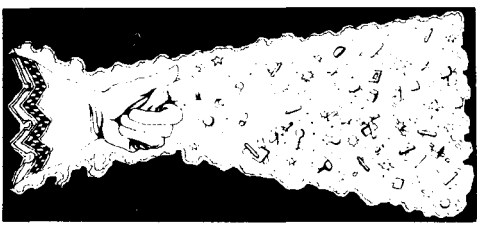




(fig. 6) Sette strane figure sono accovacciate per terra

60 *(fig. 6)*

Continui a marciare per alcune ore finché non appaiono in lontananza i margini della Foresta di Snatta. Sopra di te le nuvole si muovono nel cielo scuro. Ti fermi per valutare la distanza che devi ancora percorrere quando delle voci che provengono da destra ti fanno sussultare. Ti volti in quella direzione, ti strofini gli occhi e guardi attentamente: a meno di trenta metri di distanza sette figure incappucciate stanno accovacciate per terra, intente a chissà quale gioco! I loro corpi scintillano e tu rimani ad osservarle con meraviglia: potresti giurare di riuscire a vedere *attraverso* i loro corpi! E come avranno fatto ad apparire dal nulla? Poiché è certo che qualche secondo fa non c'erano. Una di queste creature leva il capo e si volta verso di te: vedi il nudo cranio di un morto che apre la bocca per parlare. Rimani esterrefatto quando ti chiama per nome con voce cavernosa e dice: «Sei arrivato presto, mortale, ti stavamo aspettando. Siamo i Sette Spiriti e siamo stati mandati fin qui per metterti in guardia sui pericoli che ti aspettano. Unisciti a noi». Fai come ti dicono e ti avvicini (vai al **116**) o ti volti e ti metti a correre in direzione della foresta (vai all'**82**)?



61

Torni sui tuoi passi e fai un giro attorno all'accampamento. Sai bene che gli occhi delle guardie seguono ogni tuo movimento, ma sei fuori tiro. Quando hai raggiunto il limite dell'accampamento puoi proseguire indisturbato. Vai al **269**.

62

Appena il serpente muore l'oscurità svanisce. Ora il rettile giace al suolo, e lo osservi mentre si attorciglia e prende la forma di una palla. Qualche istante più tardi tutto ciò che resta di lui è una piccola sfera di cristallo che puoi prendere con te. Vai al **285**.

63

Sali sulla piattaforma ed esplori prudentemente l'edificio, che sembra deserto. Lanci un grido di richiamo, ma non ottieni risposta. Lungo il muro ci sono dei geroglifici che potresti cercare di decifrare, e in un angolo del pavimento trovi una botola. Preferisci provare a leggere i geroglifici (vai al **272**), aprire la botola (vai al **180**) o continuare ad ispezionare il luogo (vai al **101**)?

64

Uno dei Centauri ti prende sul dorso e ti porta attraverso la pianura, finché non raggiungete i piedi di un monte. Allora il capo dei Centauri ti dice di smontare ed aggiunge: «Proprio sulla cresta di questo monte vive Manata, in un buco nel terreno. Noi non abbiamo nessuna intenzione di incontrare le sue bestie, e non ti condurremo più avanti». Scendi e li ringrazi per la strada che ti hanno risparmiato, e quando si sono allontanati ti avvii sulla cresta del monte. Vai al **176**.

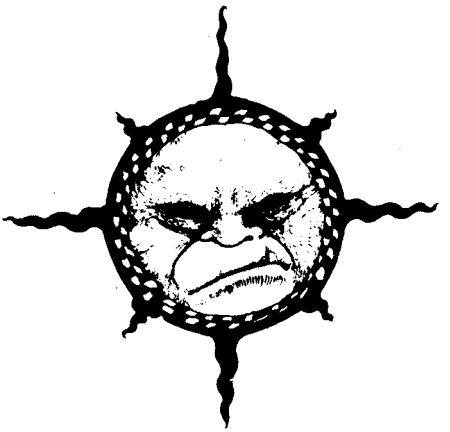
65

Alle tue spalle si scatena la tempesta: il vento si rimette a soffiare furiosamente spazzando via pietre e terra, ma tu ti ritrovi al limite della zona in cui la tempesta imperversa e riesci quindi ad evitarla. Vai al **73**.

66

Afferri il serpente cercando di lanciarlo in aria. Tenta la Fortuna: se sei fortunato riesci nell'operazione a condizione che tirando i dadi ancora una volta tu ottenga un numero inferiore alla tua Abilità totale. Ma

ogni volta che tirando i dadi non riesci a lanciare il serpente in aria, vieni colpito e perdi 3 punti di Resistenza (poiché non hai di che difenderti). Se riesci a lanciare il rettile in aria vai al **127**, se invece decidi di non continuare a provare torna al **263** e combatti in qualche altro modo.



67

La scelta che hai fatto non ti dà alcun vantaggio nella lotta contro il serpente. Sfodera l'arma e combatti:

Serpente dell'Acqua Abilità 10 Resistenza 11

Se vinci vai al **75**.

68

«Sì, sì, devi partire, e senza indugiare, poiché chiunque osi minacciare Fenestra non è bene accolto qui. Vattene!» La ringrazi e ti dirigi verso la porta. Una volta all'esterno riprendi il sentiero di prima. Vai al **92**.

69

Il vecchio Elfo si alza e ti fa un cenno di assenso: ti porterà in una roulotte libera dove potrai passare la notte, ma al prezzo di 3 Pezzi d'Oro. Se sei disposto a pagare tale somma fallo e seguilo andando al **125**. Se non puoi permetterti di spendere tanto denaro, o se non lo desideri, devi riprendere il tuo posto e dire che non sei ancora stanco: mettiti a parlare con loro (vai al **275**), o chiedi che ti mostrino le loro merci (vai al **315**).

70

Appena balzi in avanti i Centauri impugnano i loro archi e ti tirano tre frecce. Tira un dado per ciascuna freccia: se fai 1 o 2 vieni colpito e perdi 2 punti di Resistenza. Ora passa al combattimento, ma se sei stato colpito da due o tre frecce devi sottrarre 2 punti dalla tua Abilità, solo per questa volta:

Primo Centauro	Abilità 8	Resistenza 7
Secondo Centauro	Abilità 7	Resistenza 6
Terzo Centauro	Abilità 7	Resistenza 8

Combatti i Centauri uno alla volta e nell'ordine che preferisci. Quando ne avrai ammazzati due (se riesci a sopravvivere così a lungo) e colpito il terzo almeno due volte potrai permettergli di arrendersi (vai al **35**). Se decidi di ammazzarli tutt'e tre vai al **154**.

(fig. 7) La volpe si trasforma in una palla infuocata

71 *(fig. 7)*

Appena la colpisci la volpe guaisce e fa un salto all'indietro, poi si lecca la ferita e si prepara ad un nuovo attacco. Socchiude gli occhi ed apre la bocca emettendo un sordo grugnito poi si getta improvvisamente su di te. Ti rendi conto dei suoi particolari poteri quando, nel bel mezzo della corsa, si trasforma in una palla infuocata che sta per arrivarti addosso. Procedi con il secondo assalto: se la tua Forza d'Attacco è maggiore della sua riesci ad evitare la volpe e la ferisci, ma se la sua Forza d'Attacco è superiore è lei che ti colpisce e ti scotta facendoti perdere 5 punti di Resistenza. Dopo il secondo assalto l'animale torna normale; l'energia di cui ha bisogno per diventare una palla di fuoco gli costa 1 punto di Abilità ed 1 di Resistenza. Continua a combattere finché non l'avrai uccisa (ricorda che la volpe aveva in origine Abilità 7 e Resistenza 6), ma ogni volta che la ferisci ricorrerà ai suoi particolari poteri per l'attacco successivo (procedi come ti è stato indicato qui sopra). Se ammazzi la volpe vai al **95**.

72

Ti implora: «Straniero, abbi pietà! Non ti farò alcun male. Forse potrò aiutarti se mi risparmi la vita. Chi sei? Un bandito? Ecco, prendi il mio oro. Un guerriero? In questo caso prenditi questa Chakram: la sua lama è micidiale e non manca mai il bersaglio. Sei forse un mago? Allora ti do questa polvere magica che serve per gli incantesimi, ma lasciami stare». Ti pieghi per raccogliere i suoi doni: la borsa contiene 9 Pezzi d'Oro; la Chakram è un disco affilato che potrai lan-

ciare contro un nemico all'inizio di un combattimento. Quando lo fai tira i dadi: se il numero uscito è inferiore alla tua Abilità lo colpisci e gli fai perdere 2 punti di Resistenza. La polvere magica è di colore giallo ed è conservata in una piccola fiala di vetro. Abbassi l'arma e chiedi all'uomo se nei paraggi si ha notizia dei Sette Serpenti. «Oh ... sì ... sì. Sono passati di qui ieri. Infatti uno di ... uno di ... loro ... oh ..». La sua voce si fa sempre più tremula ed i suoi occhi si spalancano. «Oh, no ... no! Aaaah!»
Lo guardi con stupore mentre si inginocchia e cade all'indietro. Qualcosa deve averlo spaventato tanto da farlo morire. Vai al **143**.

73

Continui a camminare facendo qualche breve sosta di tanto in tanto, al fine di perlustrare il terreno. Ad un certo punto ti arresti: c'è qualcosa all'orizzonte! Aguzzi la vista per cercare di individuarne la forma: la cosa si muove! Riprendi il cammino e vedi sempre meglio: si tratta di una piccola creatura a due gambe che si dirige verso di te ad una velocità incredibile! Decidi di proseguire per vedere chi o che cos'è (vai al **162**)? Altrimenti puoi cambiare direzione per evitarla (vai al **239**).

74

Tira un dado: il numero uscito corrisponde al numero di Gatti di Snatta che saltano fuori per attaccarti. Sono tutti identici e ti attaccheranno uno alla volta:

Gatto di Snatta	Abilità 7	Resistenza 9

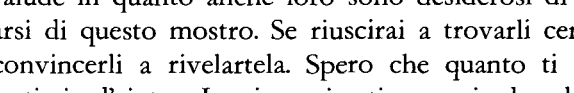
Queste creature possono rendersi invisibili quando lo desiderano: non riuscirai a vederle mentre ti attaccano, e quindi durante tutto il combattimento dovrai sottrarre 2 punti dalla tua Forza d'Attacco poiché ti trovi a combattere con degli avversari invisibili. Comunque, una volta subita la prima ferita, il Gatto di Snatta sarà stordito e la sua mancanza di concentrazione lo renderà visibile nell'assalto successivo; ma se non lo colpirai anche in questo attacco tornerà invisibile. Quando potrai vedere il Gatto di Snatta la tua Forza d'Attacco tornerà normale. Se riesci a vincerli tutti vai al **160**.

75

Riprendi fiato per qualche istante, poi ti dirigi verso la riva nord-est del lago. Mezz'ora più tardi tiri la barca fuori dell'acqua e avanzi nella palude. Vai al **147**.

76

«Posso dirti soltanto che il Serpente del Tempo è quello che vola più veloce di tutti, e che può venir sconfitto soltanto lanciandogli un particolare incantesimo. Purtroppo ho già dato la formula ai Goblin della Palude in quanto anche loro sono desiderosi di liberarsi di questo mostro. Se riuscirai a trovarli cerca di convincerli a rivelartela. Spero che quanto ti ho detto ti sia d'aiuto». La ringrazi e ti prepari ad andartene (vai al **324**). Se vuoi ancora chiederle qualche consiglio su come attraversare il lago Ilklala vai al **132**.



77

Ti sforzi di impugnare l'arma, ma senza successo poiché il Cespuglio Strangolatore ti tiene sempre più stretto. Vai al **305**.

78

Mangi qualcosa delle provviste e ti riposi un po'. Se questo è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza, solo 1 se hai già mangiato. Poco più tardi raccogli le tue cose e riparti. Vai al **300**.

79

«Ah, e così sei un mercante anche tu! Bene, amiamo fare buoni affari. Allora vediamo cosa può offrirci il nostro amico». Il vecchio Elfo si siede e ti invita a mostrare la tua merce. Scegli uno qualsiasi dei tuoi oggetti (esclusa l'arma) che vuoi scambiare con del cibo. Per sapere se sei un bravo commerciante tira i dadi: se il numero uscito è inferiore alla tua Abilità, riesci a convincerli ad accettare il tuo oggetto in cambio di un buon pasto (vai al **163**). Se il numero uscito è uguale o maggiore della tua Abilità gli Elfi declinano la tua offerta, e tu sei costretto a ripetere l'operazione con un altro oggetto. Se non vuoi o non puoi mercanteggiare vai al **288**.

80

Togli dalle tue provviste il pasto che getti alla volpe. Questa si precipita avidamente sul cibo e lo divora in fretta, senza mai perderti d'occhio, mentre tu ti lasci scivolare lentamente dal masso e ti rimetti in marcia. Vai al **95**.

81

Prendi l'antidoto contro il morso dei serpenti e lo tieni pronto in una mano; intanto il serpente si mette in posizione d'attacco. Vai al **67**.

82

Hai fatto appena qualche passo quando una voce sepolcrale grida: «Ferma, straniero. Non farai un altro passo verso nord!». Ti fermi, come ti è stato ordinato di fare e aspetti per vedere cos'hanno da dirti (vai al **116**) o ignori le creature e continui a camminare (vai al **140**)?

83

Continui a marciare. Il paesaggio è privo di forme ed offre ben poco di interessante, ma in lontananza riesci a distinguere il limite della foresta verso la quale ti stai dirigendo: con un po' di fortuna la raggiungerai prima del calar della notte. Un vento gelido soffia in prossimità del sentiero e ti fa rabbrividire, e poco più tardi una raffica di vento si abbatte su di te con una forza tale che per poco non ti fa cadere. Sopra la tua testa vanno raggruppandosi scuri nuvoloni mentre un sordo rimbombo percorre il cielo. Ma ad est e ad ovest il cielo è sgombro; sembra che solo tu sia al centro di una tempesta imminente. Se decidi di fermarti dove sei e di cercare di ripararti come puoi vai al **308**; se vuoi andare avanti con cautela vai al **247**; se preferisci dirigerti verso nord-ovest, dove il cielo è chiaro vai al **128**.

(fig. 8) Dalla buca esce uno Scarabeo Gigante

84

Vedendo che stai per impugnare l'arma lo Spettro della Morte emette un grido terrificante e si lancia immediatamente su di te. Porta a termine il combattimento con questa creatura:

Spettro della Morte Abilità 9 Resistenza 9

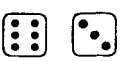
Quando avrai ridotto la sua Resistenza a 3 o meno, vai al **205**.

85 *(fig. 8)*

Avanzi nella pianura guardandoti intorno e stando attento ad ogni minimo rumore, per accorgerti di eventuali pericoli. Improvvisamente la terra comincia a tremare sotto i tuoi passi: perdi l'equilibrio e cadi. Tenta la Fortuna: se sei sfortunato rompi un oggetto del tuo equipaggiamento (il più fragile); se sei fortunato tutto rimane intero. Quando ti rialzi vedi che proprio davanti a te il terreno si è aperto, lasciando uscire due lunghe tenaglie. La buca diventa sempre più grande e da essa esce uno Scarabeo Gigante di Baddu che si dirige lentamente verso di te. Come intendi combatterlo? Con la magia (vai al **191**) o con le armi (vai al **286**)?

86

Se acquisti qualche altro oggetto di Oolooh scopri di cosa si tratta andando al paragrafo che porta il numero dell'articolo. Quando avrai terminato potrai lasciare il carrozzone. Il vecchio Elfo ti attende fuori: gli chiedi se può darti un riparo per la notte (vai al **46**) o ti sembra che sia giunto il momento di lasciare l'accampamento (vai al **294**)?



87

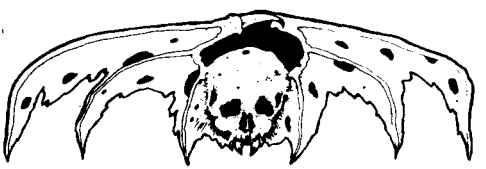
Gli mostri il contenuto dello zaino. Possiedi un paio di stivali di Borrinskin? Se li hai vai al **184**, altrimenti al **142**.

88

La sfera è fatta di un limpido cristallo. Ci guardi dentro, ma non riesci a vedere nulla. È molto pesante e in caso di emergenza potrai usarla come proiettile poiché è maneggevole e nello stesso tempo assai pericolosa. Quando getti la sfera su un avversario tira i dadi: se il numero uscito è inferiore alla tua Abilità colpisci il bersaglio e fai perdere al tuo nemico 2 punti di Resistenza. Dopo esserti servito della sfera devi tirare ancora una volta un dado per sapere se si è rotta o no: se il numero è dispari si frantumerà al primo impatto. Vai all'**86**.

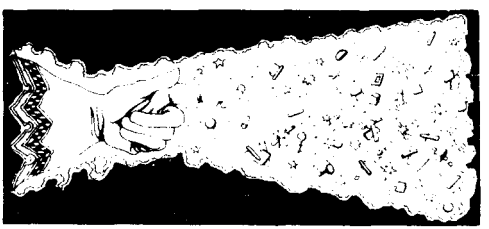
89

«E così, giovane di Analand, sei in possesso dell'anello del serpente» sibila il rettile restando sospeso nell'aria. «Allora ascolta bene ciò che ti dico: l'Arcimago non appare sempre col suo vero aspetto, e questo anello ti permetterà di scoprire la sua presenza a Mampang. Comunque non riuscirai a sopravvivere fino alla fortezza». Vai al **103**.



90

Ti porti dall'altra parte del tronco guardando attentamente il luogo dove supponi possa trovarsi il tuo avversario, ed ecco che qualcosa prende forma sotto i tuoi occhi: si tratta di un animale peloso, della taglia di un grosso cane. Il suo pelame nero presenta delle macchie gialle e il suo muso schiacciato gli conferisce un orribile aspetto. Ma il pericolo maggiore è rappresentato dalla sua grande bocca aperta che lascia vedere dei denti affilatissimi ed appuntiti. La bestiaccia sembra un po' stordita dal colpo che le hai inflitto, ma guarda fisso verso di te. Accorgendosi che anche tu puoi vederla si drizza sulle zampe e chiude gli occhi, come se si stesse concentrando. Qualche secondo più tardi la bestia ridiventa invisibile; rimani all'erta, ma un fruscio di foglie alle tue spalle ti indica che sta andando via. Allora riponi l'arma e ti guardi il braccio: ti fa male, ma la ferita non è molto grave; la medichi, poi riprendi l'arma e lo zaino e riparti. Vai al **25**.



91

Esci dal nascondiglio ed avanzi allo scoperto, fronteggiando i Goblin. La tua improvvisa apparizione li prende di sorpresa. Cosa intendi fare? Passi alle armi

(vai al **194**), provi a parlare con loro (vai al **138**) o ti servi di un incantesimo?

GOB	NIF	POP	RAP	NIP
459	**331**	**484**	**396**	**347**

92

Poco più in là il sentiero si dirama in tre direzioni. Prendi la strada a sinistra (vai al **244**), quella a destra (vai al **274**) o quella di centro (vai al **146**)?

93

Il pendolo d'ottone è composto da un piccolo medaglione d'ottone appeso ad una corda. Ora vai all'**86**.

94

Hai viaggiato per quasi un giorno intero. Ti sdrai e ti metti a dormire, o preferisci rimanere sveglio per star pronto in caso di pericolo? Se decidi di dormire vai al **16**, altrimenti vai al **122**.

95

Continui a camminare finché non calano le tenebre, ed è ormai difficile vedere qualcosa. Ti accampi per la notte (vai al **224**) o prosegui la marcia senza riposarti (vai al **302**)?

96

Devi far presto a pronunciare la formula, perché il serpente sta per attaccarti:

MAG	GIG	KID	HOT	FOG
413	**405**	**392**	**377**	**364**

Se non ne conosci neanche una puoi sfoderare l'arma (vai al **45**) o, se ne hai i mezzi, puoi accendere un fuoco (vai al **155**); ma purtroppo hai perso tempo cercando inutilmente la formula giusta e hai dato al serpente la possibilità di attaccare per primo: perdi 2 punti di Resistenza a meno che tu non conosca una delle formule indicate.

(fig. 9) Ha *la forma di una tromba d'aria in miniatura*

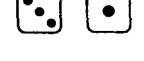
97 *(fig. 9)*

Al riparo dietro la roccia hai l'opportunità di mangiare qualcuna delle tue provviste. Se lo fai guadagni 2 punti di Resistenza se oggi non hai ancora mangiato, solo 1 in caso contrario. Dopo un po' il vento comincia a diminuire; ti stai preparando ad andartene quando uno strano sibilo che proviene dall'altro lato della roccia richiama la tua attenzione. Ti guardi intorno con circospezione per capire di cosa si tratta, ed una strana visione si presenta ai tuoi occhi: non capisci bene se si tratta di una creatura vivente o di un fenomeno naturale, perché tutto ciò che riesci a distinguere è un mulinello d'aria che gira vorticosamente nella cavità di una roccia. Ha la forma di una tromba d'aria in miniatura, alta circa un metro e larga più o meno cinquanta centimetri. Forse è rimasta intrappolata nella cavità e non riesce ad aprirsi un varco tra le rocce, ma potrebbe trattarsi ugualmente di una creatura vivente che si nasconde o si ripara in questo luogo. Vuoi provare a parlarle (vai al **267**), la ignori e te ne vai (vai al **322**) o ti servi di un incantesimo?

RAP	HUF	MUD	HOW	YAP
421	**359**	**389**	**446**	**490**

98

In realtà cadendo ti fai meno male di quanto ti aspettavi, ma improvvisamente la terra si apre sotto i tuoi piedi. Stai precipitando in un fossato rassomigliante (e puoi ben dirlo) ad una tomba scavata di fresco! Ma l'atterraggio è morbido e riesci a rialzarti senza difficoltà. Ti trovi a poco più di due metri di profondità, e saltando riesci a malapena a toccare il bordo del fosso.



Stai ancora esaminando la situazione quando uno scricchiolio sotto i tuoi piedi ti mette in guardia: al centro del fosso la terra si mette a tremare ed una protuberanza rocciosa sorge dal suolo. Rimani a fissare questa pietra liscia, ma fai un balzo all'indietro quando ti accorgi che la pietra passa dal colore grigio al rosso e inizia ad emanare vapore: la roccia è in ebollizione! Preso dal panico ti metti a saltare per raggiungere il bordo del fossato e ti aggrappi disperatamente, ma appena inizi a tirarti su qualcosa ti morde la mano! La ferita non è molto grave, ma ti costringe a lasciare la presa e ti fa perdere 1 punto di Resistenza. Qual è la tua prossima mossa? Provi di nuovo ad uscire dalla fossa (vai al **211**), aspetti un po' per vedere cosa succede (vai al **276**) o ricorri alla magia?

BAG	MUD	FOF	DOC	FIX
418	**371**	**486**	**348**	**406**

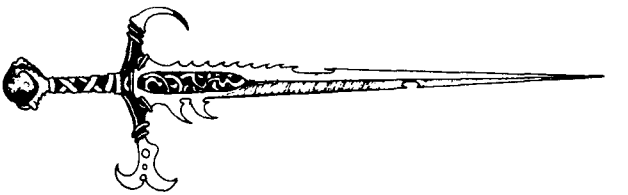
99

I gatti invisibili si avvicinano; non sei in grado di vederli, ma riesci a distinguere i loro passi. I Gatti di Snatta ti attaccheranno uno alla volta, e finché saranno invisibili dovrai togliere 2 punti dalla tua Forza d'Attacco poiché è difficile colpirli. Comunque ogni volta che ne ferisci uno gli impedisci di concentrarsi, e lui ridiventa visibile durante l'assalto successivo. Porta a termine il combattimento (tutti i Gatti di Snatta sono identici):

Gatto di Snatta	Abilità 7	Resistenza 9

Se vinci, vai al **187**.

Afferri lo zaino e lo tieni stretto, ma il serpente sbatte le sue ali portentose e riesce a sollevare in aria sia te che lo zaino. Si dirige verso nord e vola lentamente nell'oscurità: sta progettando di trasportarti fin sopra il lago Ilklala! Mentre tu ti dimeni per trovare una presa solida, una raffica di vento soffia improvvisamente contro il rettile: è così violenta che spegne per un istante le sue fiamme, e tu riesci per un attimo ad intravedere il naturale colore rosso del suo corpo. Purtroppo non si è trattato di un colpo di vento isolato: siete stati sorpresi da una terribile burrasca. Dei granelli che ti colpiscono la bocca confermano i tuoi dubbi: il serpente si sta dirigendo in volo proprio contro una tempesta di sabbia! Tieni gli occhi socchiusi per non accecarti, ma riesci ugualmente a renderti conto che il rettile sta lottando accanitamente contro le intemperie. Improvvisamente perdi la presa e precipiti in aria per qualche secondo, ma il mostro riesce a riprenderti. Scivoli di nuovo e questa volta cadi nel vuoto, con gli occhi sbarrati dalla paura: sopra di te la sabbia sta spegnendo le fiamme del serpente, che sbatte freneticamente le ali per mantenersi in aria! E tu stai cadendo con sempre maggiore velocità! Le fiamme del serpente si spengono e anch'esso precipita giù, giù... e la terra è sempre più vicina... Con un gran tonfo atterri al suolo. Vai al **287**.



101

Sembra che nell'edificio non ci sia nient'altro di interessante. Cerchi di decifrare i geroglifici (vai al **272**), esamini la botola (vai al **180**), esci all'aperto e dai un'occhiata al pozzo (vai al **23**) o lasci questo luogo (vai al **309**)?

102

Aspetti per ore scrutando le oscure Baklands. La tensione che questa prova richiede è tremenda e cominci a perdere le forze. Ben presto sei perfino incapace di pensare lucidamente e perdi conoscenza. Sopra di te i corvi gracchiano e girano in cerchio, poi si appoggiano sulla croce per assicurarsi che non ti sveglierai mai più. La tua missione è terminata.

103

Nel momento in cui sfoderi l'arma il serpente passa all'attacco, ma sta succedendo qualcosa di strano! Vedi che comincia a muoversi e a librarsi in aria, perdendo sangue dai denti. Non riesci a capirne il motivo. A poco a poco avverti un dolore al braccio che aumenta sempre più, fino a divenire insopportabile, tanto che non riesci a trattenere delle grida di dolore. Ti metti ad urlare e ti volti per guardare la ferita: hai un taglio molto profondo, il braccio ti sanguina abbondantemente, ma il sangue cola molto lentamente e ogni goccia cade al suolo come una piuma. Mandi un altro grido di dolore, ma tutto ciò che esce dalla tua bocca è un rauco grugnito. Cosa sta succedendo? Sollevi la testa per guardare il serpente: sospeso in cielo il mostro ti osserva, attendendo il momento opportuno per

lanciarsi ancora una volta su di te. Improvvisamente si lecca di nuovo i denti sanguinanti: ti ha colpito per la seconda volta, ma stavolta avverti un dolore al collo che si intensifica man mano che le forze ti lasciano. Non guarirai mai più: il Serpente del Tempo ha fatto un'altra vittima.

104

Colui che ti sta davanti è uno Spettro della Morte, e tu sai che queste creature sono dei morti viventi molto potenti. Ti avvicini con prudenza, e lo spettro che continua a tenere il dito puntato contro di te allunga improvvisamente il braccio per afferrarti: devi agire in fretta. Cosa intendi fare?

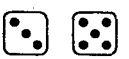
Ti servi di un'arma d'argento? Vai all'**84**.
Sfoderi l'arma normale? Vai al **32**.
Ti prepari a recitare un incantesimo? Vai al **310**.

105

Aspetti per un po', ma non succede niente. Allora ti avvii nella direzione da cui sono venuti i Goblin. Vai al **295**.

106

Ti liberi del Cespuglio Strangolatore e ti pulisci i vestiti. Riprendi il sentiero e scendi lentamente la collina finché non incontri una radura, dove ti fermi per guardarti intorno. Attraverso gli alberi riesci ad intravedere la prossima meta del tuo viaggio: il lago Ilklala. Per giungere ai piedi delle colline Xamen dovrai attraversarlo, per poi proseguire fino alla Fortezza di Mampang. Ma il tempo passa e il tempo è prezioso: ti



rimetti in cammino attraverso il bosco finché non raggiungi un incrocio. Prendi il sentiero a sinistra (vai al **119**) o quello di destra (vai al **274**)?

107

Marciare contro vento è estremamente faticoso: perdi 1 punto di Resistenza. Che direzione prendi? Nord-ovest (vai al **149**) o nord-est (vai al **73**)?

108

Sembra che abbia preso il tuo rifiuto come un insulto, e si porta il flauto alla bocca. Se vuoi ricorri ad un incantesimo:

PEP	GIG	FAR	SUS	KID
427	**353**	**450**	**408**	**388**

Altrimenti puoi aspettare per vedere cosa succede (vai al **248**).

109

Avevi ragione di pensare che questa creatura fosse uno dei Sette Serpenti. La chiami attraverso i rami tenendo in mano l'anello. Il serpente si attorciglia su se stesso e sibila: «Così hai trovato l'anello del serpente. Poiché lo possiedi sono costretto a rivelarti un segreto che potrà esserti utile, ma poi ti ucciderò! Dunque, giovane di Analand, ecco ciò che ho da dirti: non prendere alcun cibo proveniente dalla dispensa di Throg, se per caso dovessi incontrarla durante il viaggio. Ma non riuscirai mai a raggiungere la dispensa di Throg, ne sono certo». Ora vai al **123** e fai la tua scelta.

110

Quello sparisce nel sottobosco e riappare dopo qualche momento, tirando una pesante barca. Qualcosa è cambiato nelle sue maniere, è diventato più aggressivo: «Dammi una mano, idiota» abbaia. Insieme spingete la barca in acqua e saltate dentro. A questo punto ti getta un remo e ti dice bruscamente: «To', cretino, comincia a remare». Se obbedisci vai al **293**; se non intendi prendere ordini proprio da chi doveva remare, vai al **223**.

111

«Ehi là, straniero» dice il loro capo, «siamo i Centauri delle Baklands. Cosa vieni a fare nelle terre di Baddu-Bak?» Spieghi loro che ti stai dirigendo verso la Foresta di Snatta e che non hai cattive intenzioni. Li senti mormorare qualcosa su di te: si domandano se trasporti qualche oggetto di valore... Rimani sulle tue e aspetti di vedere cosa intendono fare (vai al **257**) o sfoderi l'arma (vai al **313**)?

112

Il mormorio continua ma il vecchio Elfo avanza verso di te e dice: «Va bene, straniero. È possibile che le nostre merci ti interessino, visto che siamo una carovana di mercanti. Ti mostreremo cosa abbiamo da offrirti. Seguimi». Esci dalla tenda e lo segui. Vai al **315**.

113

Puoi metterti a correre in direzione nord-ovest (vai al **174**) o fare un largo giro attorno alla creatura e proseguire verso nord (vai al **170**).

114

Da che parte ti dirigi? Verso nord-ovest (vai al **149**) o verso nord (vai al **283**)? Se vuoi fermati a mangiare; se lo fai guadagni 2 punti di Resistenza se oggi non hai ancora preso cibo, solo 1 se ne hai già avuto l'occasione.

115

Ti precipiti sul masso che è sul punto di perdere l'equilibrio, ma intanto il piccolo serpente ti si arrotola sulla gamba e vi affonda i denti facendoti urlare di dolore. Perdi 2 punti di Resistenza. Ti fermi per massaggiarti la ferita, ma il suolo comincia a scricchiolare sotto i tuoi piedi e cadi in un crepaccio che si richiude lentamente e ti imprigiona una gamba! Cerchi disperatamente di tirarti su, ma sei incastrato e inoltre avverti un forte bruciore alla gamba. Il cuore ti balza in petto quando ti accorgi che una roccia incandescente si trova proprio sotto i tuoi piedi. Devi agire in fretta; pronunci una formula magica:

ZAP	FAR	YOB	FOF	SUN
462	**438**	**362**	**390**	**375**

o invochi l'aiuto di Libra (vai al **158**)? Se nessuna delle due alternative fa al caso tuo la soluzione che ti rimane non sarà piacevole, poiché riuscirai a liberarti soltanto tagliandoti la gamba. Se sei obbligato a fare questa scelta vai al **186**.

116

Chi sono queste creature? E chi le ha inviate? Ti danno dei buoni consigli o sono pericolose? Mentre ti avvicini gli spiriti si alzano e scivolano silenziosamente nell'aria, passando l'uno attraverso l'altro quando si incrociano. Si dispongono in un cerchio con te al centro, e rimani ad osservarli mentre si danno la mano per circondarti. La voce sepolcrale ti parla nuovamente: «La tua diffidenza è comprensibile, ma non avere paura di noi. Quelli che vedi non sono i nostri veri corpi, ma solo un aspetto esteriore che ci permette di comunicare con i mortali. Vogliamo solo aiutarti. Con questi corpi non possiamo toccarti, ma possiamo ugualmente darti qualche consiglio. Ti attendono dei pericoli che non riesci neanche ad immaginare, ma noi conosciamo un incantesimo che ti proteggerà da ogni male». Desideri sentire questo incantesimo (vai al **166**) o preferisci domandare alle creature che ti rivelino il loro reale aspetto (vai al **323**)? Altrimenti puoi architettare un piano di fuga (vai al **207**).

117

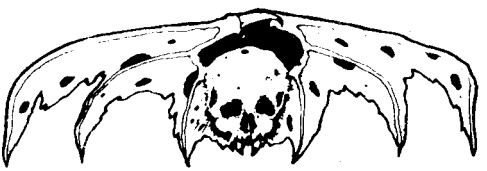
Dopo un po' sei costretto a fermarti perché un serpente rossastro sta strisciando in mezzo al sentiero. Ti vede e si arresta: rimanete a fissarvi l'un l'altro per un paio di secondi, poi il serpente si rimette in cammino. Vuoi lasciare il sentiero per seguire il serpente (vai al **226**) o riprendi a marciare senza curarti di lui (vai al **306**)?

118

Ti aggrappi disperatamente al bordo della barca e riesci a restare in equilibrio. L'imbarcazione oscilla per un altro po' poi ritorna stabile. Le acque si calmano ed una strana quiete regna nell'aria. Hai la sensazione che stia per succedere qualcosa di ancora più pericoloso. Vai al **303**.

119

Segui il sentiero tortuoso attraverso la foresta; passi vicino ad una collinetta, ma un rumore ti fa fermare. Qualcosa ti dice che devi fare molta attenzione, quindi avanzi lentamente e con molta prudenza. Sull'altro fianco della collina c'è una porta di legno; dei rumori che provengono dall'interno indicano che dentro c'è qualcuno o qualcosa. Desideri sgusciare all'interno per vedere cosa sta succedendo (vai al **171**) o prosegui in punta di piedi e riprendi il sentiero (vai al **92**)?



120

Ti alzi e raccogli le tue cose, facendo attenzione ad ogni rumore sospetto. Ad un tratto senti un grugnito rauco e profondo a qualche passo di distanza, però non vedi niente! Il grugnito si trasforma in un ruggito, qualcosa fende l'aria e ti stringe il braccio, ma non riesci ancora a vedere nulla. Un animale invisibile ti

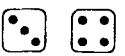
ha morso il braccio con le sue potenti mascelle, e il sangue ti cola sulla tunica. Afferri l'arma e colpisci quella che ritieni sia la testa dell'animale: la bestiaccia lancia un grido ed allenta la presa, dandoti l'opportunità di fuggire di corsa giù per il sentiero, ma la ferita ti fa perdere 3 punti di Resistenza. Vai al **271**.

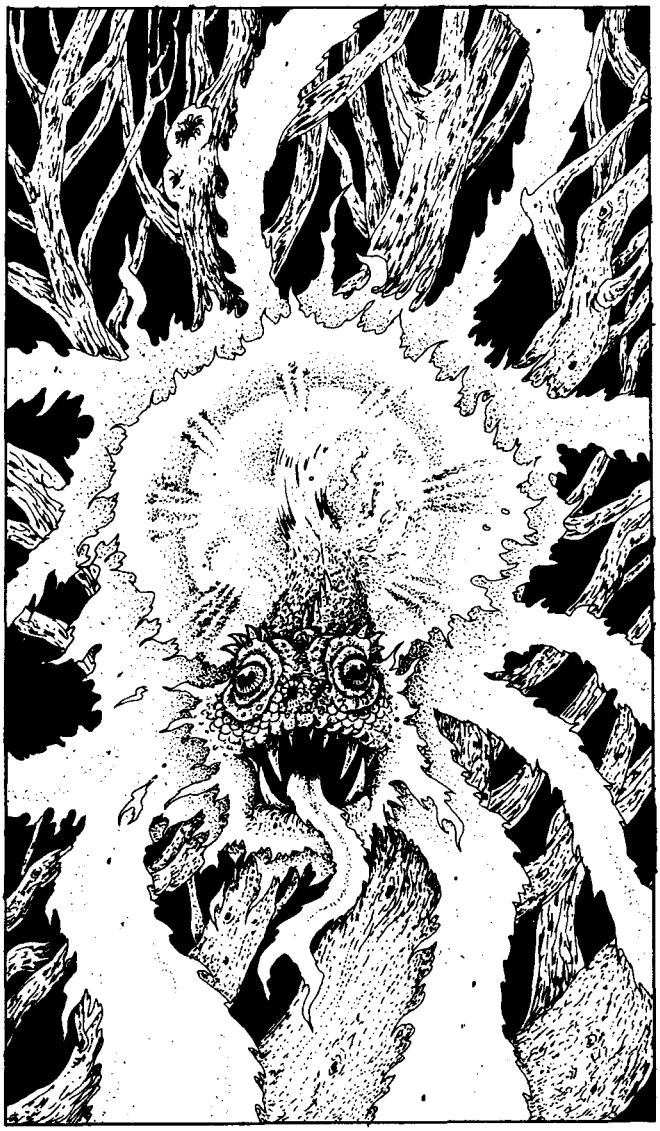
121

Riflette per qualche istante e poi ti fa un cenno d'assenso: «Forse potremo concludere qualche affare» dice. Gratta con le dita una parete della fossa e tira fuori una piccola sacca, contenente una fiala di vetro. «Quesssta è acqua sssacra di Daddu-Yadu» dice, e ti propone di scambiarla con due dei tuoi oggetti (eccetto oro e provviste). Fai cambio, se vuoi, poi vai al **318**. Se vuoi provare a derubare l'Incantatore di Serpenti dell'acqua sacra e del suo flauto di bambù, fai finta di andartene e poi saltagli addosso dall'alto della fossa con l'arma alla mano (vai al **218**).

122

Continui a camminare per tutta la notte. Perdi 2 punti di Resistenza per non aver dormito, ed altri 3 punti di Resistenza se ieri non hai mangiato per niente. Continua andando al **230**.





(fig. 10) Il serpente è lassù e ti sta osservando

123 *(fig. 10)*

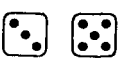
Ti avvicini all'albero e scruti attentamente i rami, per cercare di vedere il serpente. Intravedi un po' di rosso, ma la macchia rossa che hai visto potrebbe non essere il serpentello che stavi inseguendo. Sta succedendo qualcosa di molto strano... Tutt'a un tratto la cima dell'albero si incendia e delle lingue di fuoco dilagano ovunque. Non fai neppure in tempo a scappare che le fiamme ti raggiungono e ti bruciano i capelli e le sopracciglia. Il dolore è talmente forte che non riesci a reprimere un grido. Tira un dado: se il numero uscito va da 1 a 4 indica i punti di Resistenza che perdi a causa delle ustioni; se esce 5 o 6 il fuoco ti danneggia gli occhi quindi perdi 3 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Improvvisamente come si erano accese le fiamme spariscono, e quando il fuoco si estingue il fogliame dell'albero è completamente bruciato. Ora riesci a vedere chiaramente tra i rami: il serpente è lassù e ti sta osservando. La sua grandezza è decuplicata e due ali spiegate gli spuntano dal dorso. Tiene i suoi occhi scaltri fissi su di te come se stesse riflettendo sulla prossima mossa. Impugni l'arma e ti arrampichi sull'albero per affrontarlo (vai al **42**) o preferisci servirti di uno dei seguenti incantesimi?

HUF	NIF	HOT	FAL	ZAP
474	**434**	**411**	**336**	**460**

Se hai un'idea migliore vai al **197**.

124

Una piccola perla è montata su quest'anello: hai pagato un prezzo ragionevole per un oggetto molto pre-



zioso. Se desideri venderlo o barattarlo sappi che vale 10 Pezzi d'Oro. Ora vai all'**86**.

125

L'interno del carro è molto pulito; ti metti a letto e non tardi a scivolare in un sonno profondo. Ti risvegli al mattino seguente e guadagni 3 punti di Resistenza. Hai mangiato ieri? Se non l'hai fatto perdi 3 punti di Resistenza perché adesso hai fame. Giacché non ti fidi ancora completamente degli Elfi Neri decidi di lasciare furtivamente l'accampamento alle prime luci dell'alba. Se ti dirigi verso nord-ovest vai al **47**; se vai a nord/nord-ovest vai al **15**; se vai a nord-est vai al **73**.

126

Tendi le mani verso il mulinello per valutarne la forza di risucchio, e ti accorgi che è piuttosto potente. Improvvisamente il suono che esce dal vortice si intensifica progressivamente fino a diventare un fischio acutissimo, e la piccola tromba d'aria si mette a girare vorticosamente. La forza che avevi avvertito sulle mani ti coglie di sorpresa e ti lascia interdetto, ma in una frazione di secondo sei preso in trappola: qualsiasi cosa sia, questa forza ti risucchia al suo interno talmente rapidamente che non riesci neppure a renderti conto di cosa ti sia successo. La tua indole curiosa ha fatto fallire la tua missione e ti è costata la vita ...

127

Appena lo lanci in aria il serpente urla e sibila: se non è a contatto con il terreno perde tutti i suoi poteri.

Infatti la bestiaccia ridiventa un ordinario serpentello, del quale riesci facilmente a liberarti torcendogli il collo. Vai al **220**.

128

Cammini in fretta per cercare di evitare il temporale che sta per scoppiare. Tira i dadi e confrontali con la tua Abilità. Se il numero uscito è minore della tua Abilità vai al **65**; se è maggiore o uguale vai al **328**.

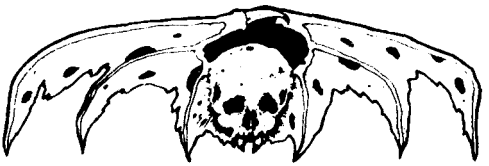
129

Vedendo che brandisci l'anello il serpente emette un forte sibilo: «Stupido avventuriero, questo anello non ti preserverà dalla mia ira. La tua morte è certa, ma per il suo potere sono costretto a rivelarti il mio segreto: quattro guardie sorvegliano l'entrata della fortezza di Mampang. Sappi comunque che non potrai beneficiare di quanto ti ho detto poiché non arriverai mai alla grande fortezza». Ora torna al **143** per affrontare il serpente.

130

L'anello del serpente si rivelerà un oggetto d'inestimabile valore in questa parte della tua avventura, in virtù dei suoi poteri sui serpenti dell'Arcimago. Se lo porti al dito quando incontri uno dei serpenti, puoi ordinargli di rivelarti delle informazioni utili. Per ottenere tali rivelazioni devi comportarti nella maniera seguente: sottrai 14 dal paragrafo in cui ti trovi quando incontri il serpente (tale paragrafo termina sempre col numero 3); il risultato indica il paragrafo a cui dovrai recarti per farti svelare i segreti dei serpenti. Ma at-

tenzione: quando vorrai servirti dell'anello dovrai ricordarti esattamente come agire, perché nel testo non ti verrà data nessuna indicazione. Se non possiedi l'anello del serpente non hai diritto a tali informazioni, e inoltre adesso non dovresti essere qui a leggere questo paragrafo.



131

Il serpente accetta le tue condizioni. Rimetti la pelle al suo posto, e il serpente vola verso il suolo e rientra nel suo corpo; ma invece di rispettare il patto si getta su di te e ti arrotola il suo esile corpo attorno al viso. Appena respiri il gas che esala ti metti a tossire e ti pare di soffocare. Lotti per liberarti dalla stretta del serpente, ma non ci riesci: il rettile non molla la presa. Dopo qualche istante scivoli nell'incoscienza: tra pochi minuti sarai morto. Sei stato veramente ingenuo a fidarti di uno dei Sette Serpenti.

132

«Attraversare il lago Ilklala?» dice. «È possibile attraversarlo soltanto chiamando il traghettatore. Possiedo un fischietto col quale potrai chiamarlo. Se lo vuoi dammi 2 Pezzi d'Oro, oppure scambialo con qualcosa che possa essermi utile». Puoi scambiare il fischietto con qualsiasi oggetto magico, purché sia magico, poiché lei non è interessata a nient'altro. Concludi l'affare, se vuoi, poi vai al **324**.

133

Quando raggiungi la foresta l'aria si fa più fresca, e comincia a far buio. Devi decidere se accamparti ai margini della foresta o proseguire per tutta la notte senza riposarti. Se ti fermi per mangiare e dormire vai al **55**; se preferisci continuare vai al **159**.

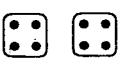
134

La creatura ti chiede un dono in segno di amicizia. Le dai qualcosa? Se lo fai, devi regalarle qualcosa di un certo valore, non del cibo o un oggetto inutile. Se decidi di darle qualcosa vai al **50**, se invece ritieni che non sia il caso di regalare cose preziose a degli estranei puoi rifiutare andando al **210**.

135

Ti precipiti verso la porta del tempio, ma devi schivarti rapidamente per evitare di venir colpito da un pilastro che crolla. Purtroppo una pietra piuttosto grande ti colpisce la spalla e ti fa perdere altri 2 punti di Resistenza. Ora l'intero edificio comincia a tremare e l'uscita è ostruita. Presto anche il tetto ti crollerà addosso. Devi pensare in fretta al modo di sfuggire alla morte. Decidi di:

Tornare ai geroglifici e riprendere la lettura?	Vai al **164**.
Pregare Libra perché venga in tuo aiuto?	Vai al **320**.
Implorare la pietà della nuova dea?	Vai al **206**.



(fig. 11) Arriva un gruppetto di Goblin della palude

136 *(fig. 11)*

Ti nascondi in un canneto e attendi l'arrivo dei visitatori. Pochi minuti più tardi un gruppetto di Goblin della palude (orribili creature col naso all'insù e con le mani palmate) arrivano nella radura e si fermano. Sono ansimanti come se stessero scappando; farfugliano tra loro, ma non riesci a capire la loro lingua. Resti lì e aspetti che ripartano (vai al **292**) o esci allo scoperto e avanzi verso di loro (vai al **91**)?

137

Davanti a te, ad una trentina di metri di distanza, c'è un accampamento di carri coperti e di carretti disposti in cerchio. Al centro sta bruciando un fuoco, e c'è qualcuno che va avanti e indietro nell'accampamento. Ti avvicini alla carovana, ma il tuo arrivo non è rimasto inosservato: delle frecce ti piovono addosso e vanno a piantarsi nel terreno, alla tua destra ed alla tua sinistra. Alzi le mani per mostrare che non hai cattive intenzioni (vai al **259**) o preferisci tornare indietro e fare un largo giro attorno all'accampamento (vai al **61**)?

138

Cerchi di attaccare discorso con qualche parola di saluto, ma loro non possono capirti e si mettono a gridare qualcosa in una lingua che non riuscirai a comprendere se non hai una formula d'interpretazione. Torna al **91** e fai un'altra scelta.

139

L'orso si alza sulle zampe posteriori ed avanza verso di te. I suoi denti aguzzi ed i suoi artigli sono armi pericolose. Combatti:

Orso Selvaggio	Abilità 8	Resistenza 8

Se vinci vai al **20**.

140

Come pensavi, il loro tono minaccioso era destinato unicamente a spaventarti: i loro corpi senza vita non rappresentano una reale minaccia per te. Dopo aver percorso qualche centinaio di metri ti volti per osservarli, ma sono spariti. Rimettiti in cammino verso la prossima tappa: la Foresta di Snatta. Vai al **133**.

141

Nella sua furia la tempesta trascina con sé delle pietre e delle piccole rocce. Tu rimani al riparo nel crepaccio tenendoti la testa tra le mani, ma corri ugualmente il rischio di venir colpito dai frammenti. Tenta la Fortuna: se sei fortunato scampi il pericolo; se sei sfortunato perdi 2 punti di Resistenza. Rimani lì in attesa che la tempesta si plachi. Vai al **10**.

142

Gli oggetti che hai nello zaino non gli interessano, quindi riprende il flauto. Desideri rimanere ad osservarlo ed eventualmente gli chiedi se può aiutarti (vai al **7**) o lasci la fossa (vai al **318**)?

143

In pochi istanti diventa tutto buio, come se il sole si fosse spento come una candela. Percepisci un sibilo che si amplifica progressivamente ed una luna incandescente appare nel cielo. Improvvisamente la forma rotonda si srotola e l'enorme Serpente Lunare volteggia in aria con le sue ali luccicanti. Questo serpente è velenoso ed ora è pronto a colpire. Desideri:

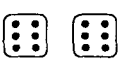
Sfoderare l'arma?	Vai al **45**.
Pronunciare una formula magica?	Vai al **96**.
Oppure hai i mezzi per far fuoco?	Vai al **155**.

144

Continui a marciare nella notte. Di tanto in tanto senti degli strani rumori che provengono dalla pianura e sei ben felice di aver deciso di proseguire il cammino. Purtroppo alle prime luci dell'alba cominci a risentire della mancanza di riposo e perdi 3 punti di Resistenza. Inoltre se ieri non hai mangiato niente ne perdi altri 3. Continui a marciare andando all'**11**.

145

Scendi le scale per raggiungere il vecchio. «Non ci credo! Non credo ai miei occhi! Un umano!» balbetta l'uomo, tutto eccitato e continua: «Ti prego, straniero, liberami da questi ceppi e permettimi di tornare a vivere nel mondo della luce!» Vedi che l'uomo è incatenato al muro per le caviglie, ma la catena è sottile e potresti facilmente spezzarla con un colpo. Comunque sei un po' sospettoso e gli domandi in quali circostanze è stato fatto prigioniero e portato lì sotto. «Sono stati gli Arcantropi, quei dannati Arcantropi!» impre-



ca. «Sono stati loro a saccheggiare il tempio: hanno preso tutti gli oggetti di valore ed hanno lasciato me, Shalla, sacerdote di Throff, in catene. Prigioniero del mio tempio!» La sua storia sembra credibile. Fai come ti chiede e lo liberi (vai al **40**) o lo lasci lì (vai al **262**)?

146

Arrivi nei pressi di una radura, dove puoi fermarti per riposare e mangiare. Se ti servi di qualcuna delle provviste guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Quando hai finito vai al **20**.

147

Lasci l'imbarcazione in un posto riparato e procedi con difficoltà nella Palude di Vischlami. Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **182**; se sei sfortunato vai al **253**.

148

Ti arrampichi sull'albero stando attento a non mostrare la sabbia al rettile. Vedendo che stai per raggiungerlo si lascia cadere dal ramo e va ad atterrare sul suolo. Allora salti prontamente giù dall'albero prima che la bestiaccia possa far fuoco di nuovo. Vi trovate faccia a faccia e rimanete a guardarvi per qualche istante aspettando che l'altro faccia la prima mossa. Improvvisamente il serpente si infiamma e spiega le ali, ma tu, prontamente, gli getti la sabbia addosso. Al contatto con la sabbia il rettile urla di dolore lanciando delle grida penetranti, le fiamme si estinguono e le

ali spariscono. Ora, di fronte a te c'è solo il serpentello rossastro che avevi seguito. Sfodera l'arma e finiscilo:

Serpente	Abilità 5	Resistenza 6

Quando l'hai ucciso, vai al **306**.

149

La grande foresta che si estende dinnanzi a te è ad appena un'ora di marcia; il tuo viaggio attraverso le Baklands è ormai alla fine, ma davanti a te, proprio sulla strada, c'è un piccolo villaggio di capanne sparse: sono costruite con rami e fogliame, e fanno pensare che gli abitanti siano piuttosto primitivi. Vuoi entrare nel villaggio (vai al **19**) o devii a nord-est per evitarlo (vai al **283**)?

150 *(fig. 12)*

Dopo un po' arrivi alla Rocca della Coda di Pesce. Il nome che porta è appropriato alla sua forma a due punte, che la fa assomigliare ad un enorme pesce interrato per metà. Un fuoco arde all'entrata di una piccola caverna. Chiami a gran voce per attirare l'attenzione dell'abitante di questo luogo, ed un vecchio si trascina fuori dalla sua dimora. Riconosci sul suo viso i tratti dello spirito dell'albero: costui dev'essere Shadrak in persona! Ti dà il benvenuto e dice: «Ti stavo aspettando. Ero a conoscenza del tuo viaggio da quando sei partito da Kharé. Non so se sia stato il coraggio o la follia a portarti nelle Baklands, ma devo avvisarti che nessuno proveniente da Analand è mai riuscito ad attraversare Kakhabad da solo e a tornare

(fig. 12) Un vecchio ti dà il benvenuto

indietro. Ma vieni dentro, chiacchiereremo accanto al fuoco. Penso di poterti essere d'aiuto e d'altro canto ho il desiderio di conoscere gli ultimi avvenimenti di Kharé».

Gli racconti le ultime novità, poi il vecchio ti propone di mangiare qualcosa. Se accetti l'offerta guadagni 2 punti di Resistenza se oggi non hai ancora mangiato, solo 1 in caso contrario. Sei ansioso di conoscere le sue rivelazioni sui messaggeri di Mampang. «Ah, i Sette Serpenti» comincia. «In effetti si trovano nelle Baklands, ma ignoravo che fossero venuti da Mampang per pedinarti. Ti dirò tutto ciò che so su di loro, poiché non li reputo per nulla miei amici. La leggenda narra che una ventina di anni fa l'Arcimago di Mampang aveva abbattuto un'Idra gigante che abitava nelle grotte dello Xamen Superiore. Questa creatura si era rivelata un avversario così accanito che l'Arcimago decise di portare le sue sette teste a Mampang, dove si servì della magia nera per risuscitarle sotto forma di sette serpenti alati. Questi serpenti divennero i suoi messaggeri personali, ed in segno di devozione egli dedicò ciascun serpente ad uno dei suoi dei. Per contraccambiare gli dei riversarono i loro poteri su queste immonde creature: il potere del sole fu dato al Serpente Solare, come quello della Luna al Serpente Lunare; terra aria acqua e fuoco resero potenti gli altri quattro rispettivi serpenti e all'ultimo, al Serpente del Tempo fu dato, probabilmente, il potere più grande. Ma ognuno di loro ha un punto debole: scoprilo e riuscirai a sconfiggere queste bestiacce, in caso contrario avrai ben poche possibilità di sopraffarli. I serpenti tengono nascosti i loro punti deboli, ma io ne cono-

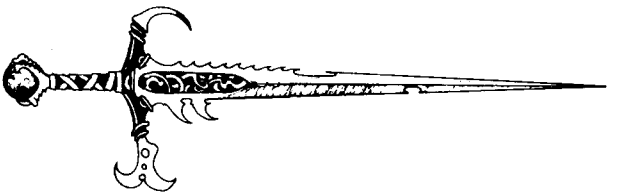
sco uno: il Serpente dell'Aria lascia il suo corpo e si trasforma in una nuvola di gas, ma non può restare a lungo in questo stato e muore se non riesce a rientrare nel suo corpo dopo un paio di minuti. Distruggi il suo corpo abbandonato ed avrai distrutto anche il rettile». Si è fatto tardi; passa la notte nella caverna di Shadrak e aggiungi 3 punti di Resistenza. Al mattino riprendi il cammino: prima di partire il vecchio ti offre un corno del vento finemente scolpito, che potrà esserti utile durante il viaggio. Ti dirigi a nord (vai all'**85**) o continui sulla tua strada (vai al **230**)?

151

«Ma sì!» continua, «certo che possiamo organizzarti un incontro con i Sette Serpenti e... (fa schioccare le dita dietro la schiena) prima di quanto pensi! Guardie!» In un istante cinque possenti Elfi Neri ti afferrano e ti immobilizzano le mani in modo che tu non possa raggiungere l'arma. «Sì, sì!» ridacchia il vecchio Elfo, «organizziamo al nostro amico un incontro coi serpenti». Le guardie ti legano i polsi, poi preparano una grossa croce di legno sulla quale ti appendono legandoti le mani e le caviglie. Una bandiera nera viene fissata in cima alla croce e gli Elfi Neri si raccolgono tutt'intorno a burlarsi di te. «Facciamo sapere all'Arcimago che abbiamo catturato il suo nemico ed otterremo una grossa ricompensa» proclama il vecchio Elfo. Poco più tardi la carovana si prepara a partire e tu vieni lasciato, senza forze e in preda ai dolori, appeso alla croce. Perdi 4 punti di Resistenza. Quando se ne sono andati puoi aspettare per vedere che cosa ti serba il fato (vai al **102**); o invocare l'aiuto di Libra se non l'hai ancora fatto (vai al **243**).

152

Mangiando guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Seduto su una roccia contempli il territorio selvaggio che ti sta davanti, ma il tuo pensiero fisso è la Foresta di Snatta che dovrai attraversare. Ad un tratto avverti un rumore che proviene dall'altro lato della roccia; come se qualcuno stesse raspando. Ti sporgi per vedere di cosa si tratta: due occhi neri ti stanno fissando! Con un balzo improvviso una volpe rossa esce dalla sua tana; evidentemente è stata attirata dal tuo cibo. Le lanci qualcosa da mangiare (vai all'**80**), ricorri alla magia (vai al **179**) o impugni l'arma e la attacchi (vai al **256**)?



153

La cotta di maglia ti va perfetta. Puoi tenerla addosso, e finché la porterai sarai più protetto durante i combattimenti: guadagni 1 punto di Abilità. Inoltre la cotta di maglia può attutire i colpi che ti vengono inflitti in battaglia. Ogni volta che vieni ferito tira un dado: se il numero uscito è 5 o 6 il colpo viene attenuato (perdi 1 punto di Resistenza al posto dei soliti 2); se il numero uscito va da 1 a 4 vieni ferito come di consueto. Ora vai all'**86**.

154

Fai una pausa per riprenderti dal combattimento, e intanto approfitti per perquisire i Centauri. Trovi 4 Pezzi d'Oro, una borsa contenente della fine sabbia bruna ed una massa di capelli verdi; esaminandoli più da vicino ti accorgi che si tratta di una parrucca. Prendi tutti gli oggetti e ti rimetti in marcia. Vai al **273**.

155

Hai forse un acciarino, o della polvere del fuoco o qualsiasi altra cosa con cui far fuoco? In questo caso puoi accendere un fuoco per bruciare il serpente. Il fuoco rende vulnerabile il Serpente Lunare. Grazie ad esso puoi batterti contro il rettile a queste condizioni:

Serpente Lunare	Abilità 7	Resistenza 6

Se sconfiggi il serpente vai al **62**.

156

Ti precipiti a sollevare la botola: ci sono delle scale che portano in basso... «Aaahhiiaaah!» gridano due voci. Una è la tua, ma a chi appartiene l'altra? Ai piedi della scala c'è un vecchio scarno col naso piccolissimo e con la barba e i capelli grigi. «Svelto» urla, «grida "Throff" e ripetilo per tre volte! Presto!» Fai come ti dice e dopo qualche attimo la quiete ritorna nel tempio. Tiri un respiro di sollievo e ti volgi verso il vecchio per ringraziarlo. Vai al **145**.

157

Avanzi lentamente finché non arrivi ad un metro di distanza dal mulinello. Questo non reagisce per nulla, ma rimane fermo, girando rapidamente su se stesso.

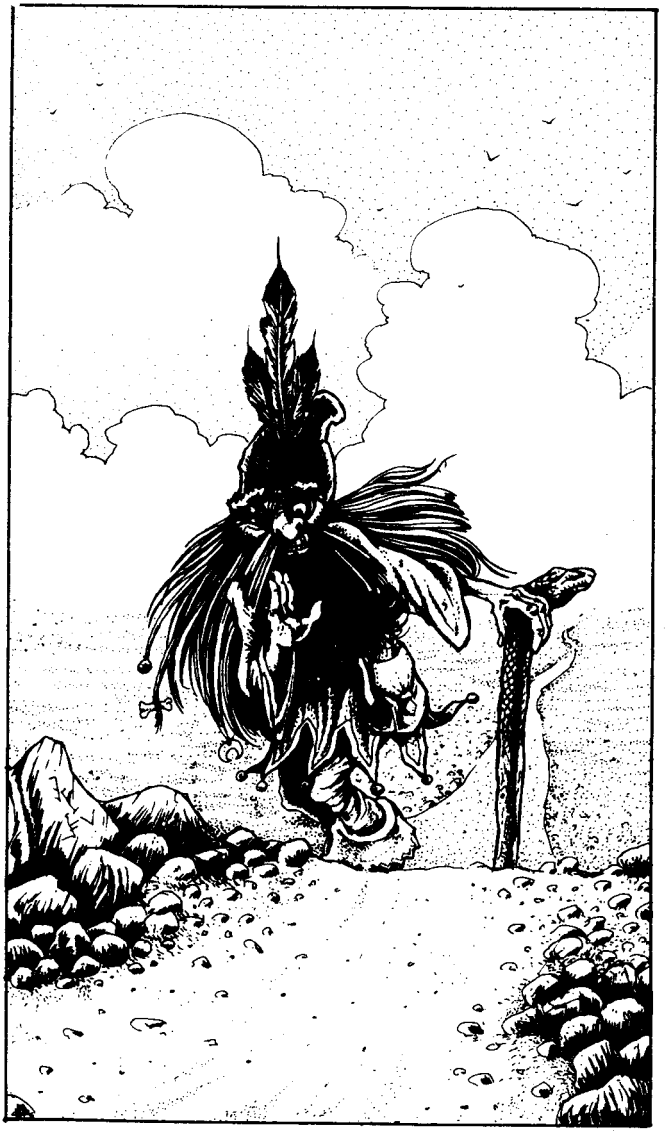
Lo guardi attentamente per cercare di capire cos'è, ma il fenomeno rimane un mistero. Una mosca passa ronzando sopra il mulinello: questo l'aspira immediatamente, ma sembra che non provi nessun particolare interesse a ciò che lo circonda. Desideri toccarlo (vai al **126**) o lo lasci perdere e ti rimetti in cammino (vai al **322**)?

158

Rivolgi alla tua dea una silenziosa preghiera. Il dolore alla gamba si fa sempre più acuto e ti fa perdere 3 punti di Resistenza, ma senti che il suolo comincia a scricchiolare e la pressione attorno alla gamba si allenta: ora puoi tirare un respiro di sollievo; la dea è accorsa in tuo aiuto! Riesci a liberare il piede e una vocina ti bisbiglia all'orecchio: «Mio fedele adoratore, non posso salvarti che una sola volta nel tuo viaggio attraverso le Baklands. Ormai dovrai proseguire da solo fino alla Fortezza di Mampang. Ti lascio con questo consiglio: questi problemi ti sono causati dal Serpente della Terra; distruggilo sollevandolo in aria, poiché i suoi poteri provengono dalla terra». Ora desideri abbandonare questo posto il più in fretta possibile (vai al **165**) o decidi di affrontare il Serpente della Terra (vai al **307**)?

159

Prosegui lentamente nell'oscurità della foresta. Cominci a seguire un sentiero, ma è difficile avanzare in questa notte senza luna e ben presto lo perdi. Puoi fermarti un momento per mangiare; se lo fai guadagni 2 punti di Resistenza se oggi non hai ancora mangia-



(fig. 13) Si tratta di una specie di gnomo deforme

to, solo 1 in caso contrario. Comunque se non hai mangiato niente per tutto il giorno ora sei veramente affamato: perdi 3 punti di Resistenza. Inoltre devi sottrarne altri 2 per aver passato la notte senza dormire. Finalmente arriva l'alba, e assieme a lei la luce. Non hai fatto grossi progressi; dopo aver cercato per circa mezz'ora riesci a ritrovare il sentiero. Vai al **13**.

160

Ti riposi per qualche momento, ma poi ritieni che sia più prudente ripartire al più presto. Ti rimetti in cammino e riprendi il sentiero andando al **271**.

161

Sentendo parlare dei Sette Serpenti socchiude gli occhi e ti guarda maligno. Ora suona a un ritmo più veloce e i suoi serpenti addomesticati strisciano verso di te. Vai al **202**.

162 *(fig. 13)*

Lasci che la creatura si avvicini, e quando si trova a qualche metro di distanza ti rendi conto che si tratta di una specie di gnomo deforme e con la pelle scura. Si appoggia ad un bastone con degli intarsi che rappresentano un serpente, e muove le sue gambette ad una velocità incredibile. Si ferma proprio di fronte a te e rimanete a fissarvi per qualche istante. Ti chiedi mentalmente se è un amico o un nemico. «Scegli tu» dice la creatura. «Se vuoi che diventiamo amici allora dammi un segno della tua amicizia e fammi un dono! Se vuoi che diventiamo nemici fai la prima mossa: vattene». Vuoi trattarlo come un amico (vai al **134**) o come un nemico (vai al **210**)?

163

La zuppa di mirtilli, una minestra cremosa di colore grigiastro, è calda e nutriente, ma può provocare degli strani effetti su chi non l'ha mai mangiata. Tira un dado: se fai da 1 a 5 vai al **231**; se fai 6 vai al **18**.

164

Torni prudentemente al muro che porta la fatidica iscrizione: la maggior parte dei segni è andata distrutta, comunque la fine del messaggio è ancora intatta. Dice: «... la morte sarà certa se la vittima non pronuncerà per tre volte il nome della dea». Te lo ricordi? In questo caso ripetilo tre volte e vai al **9**. Se non riesci a ricordarti il nome puoi solo pregare Libra (vai al **320**), a meno che tu non decida di chiedere pietà a questa dea (vai al **206**). *Potrai controllare il nome della dea al paragrafo* **189**, *ma solamente dopo averlo pronunciato. È una questione d'onore!*

165

Davanti a te, a circa un'ora di marcia, si trova il margine della Foresta di Snatta, la prossima tappa del viaggio. Dopo esserti riposato per un po' raccogli le tue cose e ti rimetti in cammino verso la foresta. Vai al **133**.

166

«Molto bene» sussurra la voce, «ascolta attentamente e ripeti la formula con me:

Arbil Alamarbil
Il mio idolo non sei
Arbil Alamarbil
Un segno da me avrai

Arbil Alamarbil
Sebbene non ti veneri
Dai pericoli preservami
E tanta fortuna serbami»

Fai come ti suggeriscono gli spiriti, e cioè ripeti i versi (vai al **297**) o ti astieni dal farlo (vai al **3**)?

167

Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **27**; se sei sfortunato vai al **77**.

168

Ti infili alla svelta tra le canne e constati con sollievo che i Goblin non hanno intenzione di inseguirti. Al contrario, si rimettono in cammino e tu puoi continuare nella palude. Vai al **295**.

169

Guardi nella sfera e alzi l'anello del serpente verso la bestiaccia. «Che tu sia maledetto» sibila il serpente. «Ora sono preso in trappola, ma un giorno sarò di nuovo libero e allora tutto il tuo viaggio non sarà servito a niente!» Alzi di nuovo l'anello e ordini al Ser-

pente Solare di svelarti il suo segreto. «Sono obbligato a darti questa indicazione: guardati dal fiato dei Mucalitti! Ma non ti dirò nient'altro». Torna al **183**.

170

Continui a marciare per diverse ore finché il buio della notte non cala su tutta la regione. Sfortunatamente nei paraggi non c'è un posto riparato dove trascorrere la notte. Decidi di fermarti per mangiare e dormire all'aperto (vai al **225**) o preferisci continuare a camminare (vai al **255**)?

171

Dall'esterno non si riesce a vedere niente: devi aprire la porta (vai al **265**) o lasciare questo luogo (vai al **92**). Se desideri entrare puoi anche ricorrere alla magia:

TEL	DOP	POP	ZAP	FAR
425	**469**	**399**	**409**	**354**

172

Puoi impugnare l'arma e combattere contro la creatura:

Serpente dell'Acqua Abilità 10 Resistenza 11

Oppure puoi cercare nello zaino un oggetto che possa servirti (vai al **245**). Se scegli di batterti e vinci vai al **75**.

173

Gli Arcantropi sembrano molto infastiditi dal fatto che tu rifiuti la loro ospitalità: grugniscono e ti minacciano, ma nessuno si oppone alla tua partenza. In realtà sembrano completamente presi dalla loro discussione e non si curano più della tua presenza. Allora te ne vai, lasciandoli ai loro sproloqui. All'uscita del villaggio ti trovi poco distante dalla Foresta di Snatta, la tua prossima meta. Vai al **133**.

174

Appena ti metti a correre il paesaggio si oscura totalmente, come se il sole fosse stato spento da un soffio misterioso, e le grida penetranti si trasformano in un tenue sibilo che si perde lontano. Dai un'occhiata alle tue spalle e vedi una solitaria palla incandescente che svanisce nel cielo: a poco a poco ritorna la luce. Allora riprendi il cammino dirigendoti verso nord finché non vedi qualcosa che ti fa fermare. Vai al **137**.

175

Il tuo gesto provoca una brusca reazione: tre frecce fendono l'aria e si dirigono pericolosamente verso di te. Tira un dado per ogni freccia: se il numero uscito va da 1 a 3 perdi 3 punti di Resistenza. Se tutt'e tre le frecce ti colpiscono vieni ferito gravemente (vai al **325**); se due, una o nessuna freccia ti colpisce hai ancora il tempo di pronunciare una formula magica (dopo aver sottratto dalla Resistenza totale i punti che perdi a causa delle frecce):

(fig. 14) Nel fosso c'è qualcuno che suona

ROK	DIM	FAL	DOP	SAP
495	**391**	**445**	**476**	**422**

Se non conosci nessuno di questi incantesimi vai al **70**.

176 *(fig. 14)*

Ti avvicini ad una specie di grotta naturale, e una strana musica ti giunge all'orecchio. Avanzi prudentemente fino al bordo del fosso e dai un'occhiata al fondo: un uomo di carnagione scura sta accovacciato per terra e suona il flauto; di fronte a lui una mezza dozzina di serpenti ondeggiano al ritmo della musica, ipnotizzati. Chiami l'uomo (vai al **200**), salti nel fosso con l'arma alla mano (vai al **218**) o te la svigni (vai al **318**)?

177

L'oggetto in questione è un corno del vento, ed ha questo nome proprio perché possiede il potere del vento. Comunque solo coloro che hanno studiato le arti magiche potranno servirsi di tale potere! Ora vai all'**86**.

178

Quale incantesimo preferisci?

WAL	FOG	LAW	FIX	MUD
337	**380**	**430**	**463**	**483**

Se non ne conosci neppure uno sei costretto a combattere: vai al **258**.

179

Quale incantesimo preferisci?

GUM	NIF	FOG	HOT	YAP
497	**400**	**468**	**349**	**416**

Se non ne conosci neppure uno puoi gettarle del cibo (vai all'**80**), o sfoderare l'arma (vai al **256**).

180

Afferri la maniglia e sollevi di poco la botola, per renderti conto di quanto pesa: dandole uno strattone dovresti essere in grado di aprirla del tutto. Raccogli tutte le tue forze e la alzi, facendola girare sui perni, e subito un odore nauseabondo ti penetra nel naso. Ora la luce illumina un po' il passaggio e ti permette di vedere alcuni scalini che conducono in basso; inoltre ti accorgi che c'è *qualcosa* nel fondo, ma non riesci a vedere esattamente che cosa, potrebbe anche trattarsi di un essere vivente, ma... «Aaahhiiaaah!» due voci, la tua e quella di qualcun altro, gridano di paura. Ai piedi della scala incontri lo sguardo di un vecchio scarno, col naso piccolissimo e con la barba e i capelli grigi. Indietreggi di qualche passo per riprenderti dall'emozione. Intendi scendere le scale per vedere di chi si tratta (vai al **145**) o preferisci abbandonare immediatamente l'edificio (vai al **309**)?

181

Protesti, ma la creatura ti guarda con sospetto e dice: «Ascolta, uomo di Analand, te l'ho già detto e te lo ripeto: non me ne importa niente del tuo orgoglio ferito. E questo non è niente in confronto alla ferita alla

gola che riceverai se non lascerai passare una donna anziana come me». La creatura protende il bastone in avanti e tocca la tua arma, che si trasforma in un serpente che ti si attorciglia attorno al braccio. Lo getti a terra e ti sposti con un salto, e la creatura deforme ti passa davanti. Fortunatamente appena si è allontanata la tua arma torna normale; la raccogli e prosegui andando al **114**.

182

Procedi a stento con l'acqua alle caviglie, finché non trovi un posto asciutto dove fermarti a mangiare. Se intendi farlo serviti delle tue provviste: se questo è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza; solo 1 se hai già mangiato. Ti stai preparando a ripartire quando senti degli scricchiolii seguiti da delle grida, provenienti da lontano. Qualcosa, o meglio, diverse cose avanzano verso di te. Rimani dove sei, ma in un luogo nascosto (vai al **136**), riparti di corsa in direzione opposta (vai al **270**) o aspetti che arrivino per vedere di cosa si tratta (vai al **316**)?

183

Ti senti a tuo agio in compagnia di Fenestra, e decidi di portare la conversazione sulla tua missione. Le domandi se sa qualcosa sui Sette Serpenti, e appena li nomini smette di parlare e spalanca gli occhi: «Perché ti interessano tanto?» chiede. Sei ancora un po' esitante, ma poi decidi di rivelarle tutta la verità sulla tua missione, le racconti che hai sentito che si trovano in quella regione e che vorresti vedere coi tuoi occhi quelle infami creature. «Posso mostrartene uno» dice;

«anch'io ho un segreto e te lo svelerò poiché penso di potermi fidare di te. Detesto i Sette Serpenti; ogni volta che volano sopra Kakhabad si fermano in questa foresta e vi seminano desolazione e morte. Mio padre morì per mano del Serpente dell'Acqua, sia maledetto, durante una di queste visite. Non potrò mai dimenticare. Il mio povero padre non sapeva che il Serpente dell'Acqua non resiste all'olio, poiché l'acqua e l'olio non possono mescolarsi. Ne ho in abbondanza perché ho intenzione di vendicare mio padre. Ma ora lascia che ti mostri cosa si vede nella mia sfera». Capisci di aver trovato un prezioso alleato, quindi spieghi a Fenestra che devi uccidere tutti e sette i serpenti. Allora lei ti sorride e ti dice: «In questo caso portati in viaggio questa bottiglia d'olio; che la tua dea ti sia al fianco quando incontrerai queste immonde creature». Ti porge l'olio e si volta verso una sfera appoggiata su un tavolo, la sfiora con le mani e sussurra qualcosa. A poco a poco una forma si delinea all'interno, e quando ti accorgi che si tratta di un serpente alato spalanchi la bocca, sbalordito. «Ecco» dice, «questo è il Serpente Solare, sono riuscita ad attirarlo qui dentro grazie al sortilegio della pioggia. In questo modo gli ho fornito un riparo, poiché il Serpente Solare non sopporta l'acqua, e l'ho trattenuto nella sfera grazie alla magia. Prima o poi anche il Serpente dell'Acqua si farà vivo, in cerca del suo compagno e quando arriverà io sarò pronta. Oltre che guardare puoi anche parlargli». Fenestra lancia alla bestiaccia uno sguardo pieno di disgusto. Ora puoi chiederle consiglio su come attraversare il lago Ilklala (vai al **132**) oppure se può darti qualche altro ragguaglio sui

Sette Serpenti (vai al **76**). Altrimenti puoi salutarla e rimetterti in viaggio (vai al **92**).

184

«Oooh sssì» esclama l'incantatore di serpenti, «Manata adora le ssscarpe! Le esssigo». Ti propone di scambiare gli stivali con delle preziose informazioni; allora gli chiedi che genere di informazioni è in grado di darti e lui bisbiglia: «Sssui Sssette Ssserpenti». Accetti l'offerta (vai al **228**) o preferisci tenerti gli stivali (vai al **108**)?

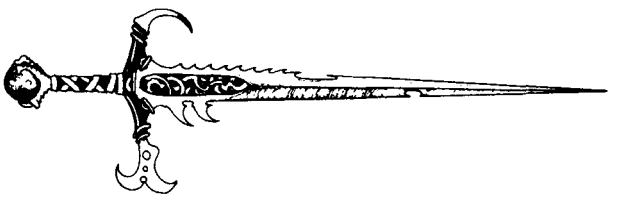
185

Ti precipiti verso le rocce e ti nascondi in una fessura, ma il morto vivente ti segue con lo sguardo e si mette di nuovo a ridere, poi fa qualche strano movimento con l'indice ossuto. Qualche secondo più tardi la terra comincia a tremare: preso dal panico cerchi disperatamente di uscire ma una gamba ti è rimasta intrappolata nella fessura. Improvvisamente la roccia prende vita: un grandioso Demone delle Rocce emerge dal terreno e si piega verso di te, che ridotto all'impotenza non puoi far altro che guardarlo! Sfoderi l'arma per cercare di difenderti (vai al **268**) o ti servi di un incantesimo?

DUD	RAZ	ROK	ZAP	KIN
478	**372**	**352**	**455**	**382**

186

Con un atto di coraggio stringi i denti e lasci che la lama della tua arma faccia la sua parte. Il peggio è passato ed ora sei libero, ma a quale prezzo? Con una sola gamba non sarai certo in grado di completare la tua missione! Ora devi fare il possibile per sopravvivere fino a Kharé, dove potrai trovare un dottore. Ma la tua missione finisce qui, per forza di cose ...



187

Decidi di lasciare questo posto in tutta fretta poiché temi che altri Gatti di Snatta si facciano vivi. Continui lungo il sentiero finché non raggiungi una radura tranquilla dove puoi riprendere il fiato. Vai al **20**.

188

Gli Arcantropi che hai incontrato sono un popolo molto coraggioso e temerario. Nella loro tribù la forza fisica viene prima dell'intelligenza. Sfoderi l'arma e li attacchi, e ognuno di loro è ansioso di darti il colpo finale. Ti attaccano tutti e tre insieme. Prima di ogni assalto devi decidere quale dei tre vuoi attaccare, poi conduci la battaglia nel solito modo: tira i dadi per ottenere la Forza d'Attacco dei due rimanenti Arcantropi, ma se uno dei due ha una Forza d'Attacco superiore alla tua vieni ferito. Porta a termine il combattimento:

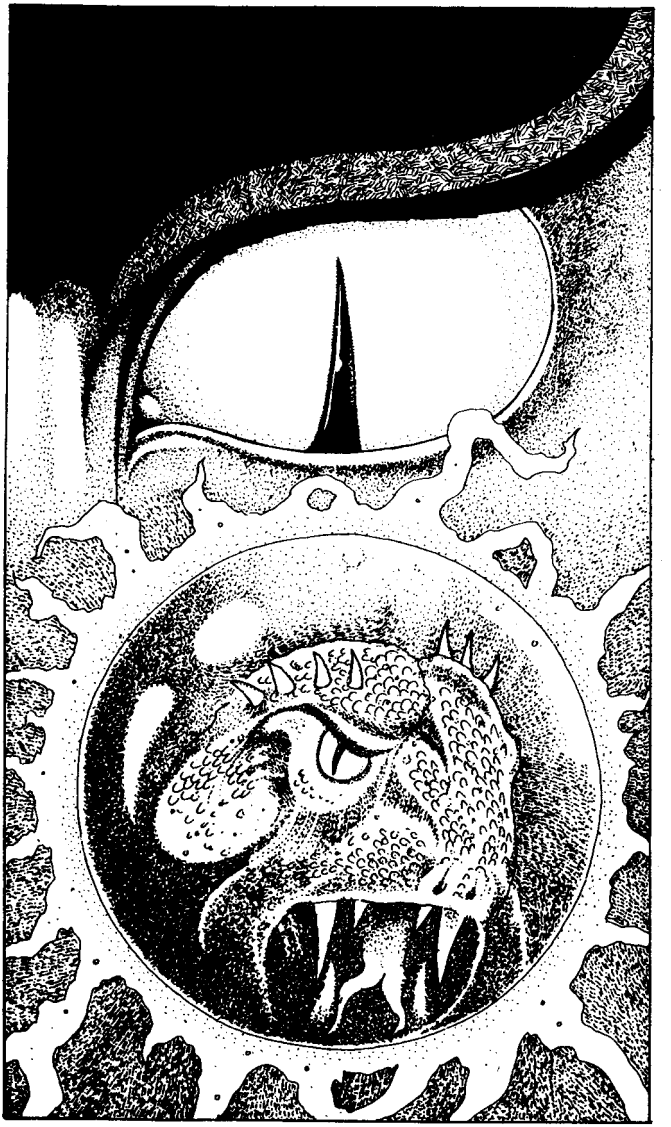
Primo Arcantropo	Abilità 8	Resistenza 7
Secondo Arcantropo	Abilità 8	Resistenza 6
Terzo Arcantropo	Abilità 7	Resistenza 7

Se riesci a batterli vai al **251**.

189

Usando l'intelligenza cominci ad intuire il senso dell'iscrizione. Dopo un po' ti sei fatto un'idea generale del suo significato e la leggi a voce alta: «Questo tempio fu costruito dal sacerdote Yadu in onore di Throff, la dea della terra. Coloro che non sono suoi seguaci non sono autorizzati ad entrare e se oseranno pronunciare il nome di Throff in questo tempio verranno puniti..» Ti fermi e ti rendi conto di quello che hai fatto! Se il messaggio dice il vero non tarderai ad essere punito poiché finora hai pronunciato il nome della dea due volte e non sei un suo adoratore! Tutto tace. Forse la dea ha ormai lasciato questo posto? Un forte boato fa pensare al contrario. Ora la terra trema, ed uno scricchiolio ti avvisa appena in tempo: un'enorme lastra di marmo ti sta cadendo addosso! Balzi da un lato per evitare di venire investito dal blocco di marmo che si fracassa al suolo. Sfortunatamente cadi e ti sloghi la caviglia. Perdi 2 punti di Resistenza. Ti precipiti verso la porta del tempio (vai al **135**) o ricorri alla magia?

FOF	ROK	FIX	MAG	NEP
429	**369**	**481**	**335**	**412**



(fig. 15) La creatura sta scrutando in una sfera di vetro

190 *(fig. 15)*

Arrivi ad una stanzetta, rischiarata da un'unica candela appoggiata su un tavolo di legno. La luce della fiamma illumina dei mobili sparsi nella stanza e capisci che qualcuno abita qui. In effetti, seduta al tavolo, c'è una creatura lunga e sottile che al momento è concentrata su una sfera di vetro posata su un piedistallo, e sta mormorando qualcosa. Sulla superficie del globo appaiono ora delle forme e dei colori, ma non riesci a vedere chiaramente di che immagini si tratta. Interrompi educatamente la creatura e le segnali così la tua presenza (vai al **282**) o sfoderi l'arma e la attacchi (vai al **29**)?

191

Sbrigati a scegliere una delle seguenti formule:

DUD	BIG	SUN	ZAP	MAG
370	**440**	**334**	**488**	**345**

Se non ne conosci neppure una vai al **286** e combatti.

192

Un mormorio si leva dalla folla di curiosi che ti stanno guardando con diffidenza. «Forse il nostro amico non è poi così ricco» dice uno degli Elfi. «Oppure il nostro cibo non è abbastanza buono per lui» gli fa eco un altro. L'atmosfera si è fatta decisamente ostile. Vuoi dire agli Elfi che prima di tutto vorresti dare un'occhiata al loro accampamento (vai al **112**), oppure fingi di essere un mercante e dici agli Elfi che vuoi *scambiare* della merce per dei viveri (vai al **79**)?

193

Ti togli lo zaino e ti sposti prudentemente per scoprire da dove vengono i rumori. Non vedi niente, ma un sordo grugnito giunge dal posto in cui eri seduto. Non vedi ancora niente. Ad un tratto lo zaino cade dal tronco; sta succedendo qualcosa di strano. Hai la certezza di aver messo lo zaino su una superficie piana: si direbbe che sia stato deliberatamente buttato a terra. Improvvisamente il grugnito si trasforma in un ruggito rabbioso: qualcosa si è lanciato su di te e ti ha addentato il braccio! Sei stato aggredito da una bestia invisibile! Senza perdere un altro istante sfoderi l'arma e colpisci violentemente la testa della creatura, che geme e allenta il morso. Ora il braccio è libero, ma perdi 2 punti di Resistenza a causa del dolore. Decidi di lasciare immediatamente questo posto (vai al **271**) o vuoi saperne di più sul misterioso aggressore (vai al **90**)?

194

Sfoderi l'arma e i Goblin fanno altrettanto. Porta a termine il combattimento:

Primo Goblin della palude	Abilità 7	Resistenza 6
Secondo Goblin della palude	Abilità 6	Resistenza 5
Terzo Goblin della palude	Abilità 6	Resistenza 6
Quarto Goblin della palude	Abilità 5	Resistenza 6

Combatti i Goblin uno alla volta. Se li uccidi tutti e quattro vai al **277**; se vuoi interrompere il combattimento (puoi farlo in qualsiasi momento) vai al **168**.

195

Il portafortuna è un amuleto che puoi portare attorno al collo, e raffigura un serpente. È un oggetto veramente utile poiché ti permetterà di riportare il punteggio di Fortuna al suo livello iniziale, ma solo una volta. Puoi appenderlo al collo ora, oppure conservarlo e utilizzarlo in un momento più propizio. Tieni presente che una volta usato il portafortuna perde i suoi poteri, anche se non il suo valore (1 Pezzo d'Oro). Ora lascia la dimora di Fenestra andando al **92**.

196

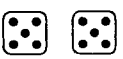
L'ascia-mannaia è un'arma magica particolarmente efficace contro le piante-trappola che crescono nella Foresta di Snatta. Grazie a quest'ascia riuscirai facilmente a liberarti dal Cespuglio Strangolatore. Vai al **106**.

197

Possiedi uno dei seguenti oggetti?

Della sabbia?	Vai al **148**.
Un acciarino?	Vai al **266**.
Un paio di stivali di Borrinskin?	Vai al **319**.

Se non hai nessuno di questi oggetti puoi tornare al **123** per fare un'altra scelta, oppure lasciare il posto senza esitazione andando al **306**.



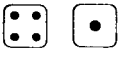
(fig. 16) È un individuo grasso e sporco

198

Il vecchio Elfo si alza per condurti al magazzino. «Amico mio» dice, «non sentivo barzellette come queste da chissà quanto tempo. Siamo gente di commercio e uomini d'affari, e in cambio del divertimento che ci hai procurato ti faremo dei prezzi davvero ottimi». Quando arrivate al magazzino il vecchio ti dice che potrai prendere un oggetto gratis (è un suo regalo), e che dimezzerà il prezzo di qualsiasi articolo che vorrai comprare. Vai al **315**.

199 *(fig. 16)*

Dopo aver rimesso a posto le tue cose porti il fischietto alle labbra e soffi, ma non senti alcun suono. Allora lo scuoti vigorosamente e riprovi, ma ancora non senti niente. Tuttavia non è rotto: emette un fischio talmente acuto che solo il traghettatore riesce a sentire. Dopo pochi minuti, infatti, lo vedi arrivare incespicando tra la boscaglia. «Tutto bene, tutto bene. Prepara tutto che sto arrivando. Ma che cos'è tutta questa fretta?» Chi ti parla è un grasso individuo dall'aspetto trasandato e sporco, ma con un fisico possente. «Allora dove?» dice grattandosi il torace. Gli spieghi che vuoi attraversare il lago, ed all'udir ciò si mette a ridere a crepapelle. «È chiaro che vuoi attraversare il lago. *Tutti* vogliono attraversare il lago» dice, «ma io faccio a tutti la stessa domanda tanto per divertirmi. Bene, sono 4 Pezzi d'Oro da pagare in anticipo, se sei d'accordo». Gli paghi la tariffa (vai al **110**) o non hai una tale somma? In questo caso devi batterti con lui o provare a convincerlo con la magia (vai al **49**).



200

L'uomo posa il flauto: «Sssccchh, ssshhh, miei ssstupendi ssserpenti. Sssembra che ci ssstiano chiamando». Alza gli occhi verso di te e ti fa segno di scendere: «Un ossspite! Unisciti a noi, ssstraniero». Intendi scendere nella fossa (vai al **301**) o preferisci andartene e lasciare l'uomo ai suoi serpenti (vai al **318**)?

201

Hai commesso una grave imprudenza evitando di ripararti dalla tempesta, ed ora devi accettarne le conseguenze: sei molto debole e cominci a rabbrividire. Se non riceverai le cure adatte nei prossimi giorni ti prenderai una grave polmonite. Domani mattina la malattia si aggraverà e ti causerà una perdita di 2 punti di Resistenza e 2 di Abilità. Inoltre da dopodomani mattina perderai 1 punto di Abilità e 3 punti di Resistenza al giorno finché non riuscirai a guarire del tutto. Ciò nonostante continui a marciare nel pieno della tempesta che a poco a poco si placa. Vai al **10**.

202

Uno dopo l'altro i serpenti ti attaccano, pronti a morderti con i loro denti velenosi. Combattili uno alla volta:

Primo Serpente	Abilità 7	Resistenza 3
Secondo Serpente	Abilità 6	Resistenza 1
Terzo Serpente	Abilità 6	Resistenza 4
Quarto Serpente	Abilità 5	Resistenza 2
Quinto Serpente	Abilità 6	Resistenza 2
Sesto Serpente	Abilità 7	Resistenza 1

Se riesci a vincerli tutti puoi attaccare l'incantatore di serpenti:

Incantatore di Serpenti Abilità 6 Resistenza 7

Se non riesci a sconfiggere l'incantatore di serpenti entro cinque assalti, vai al **312**. Se ci riesci vai al **260**.

203

La pergamena è vecchia e ingiallita e buona parte degli scritti sono illeggibili, comunque il titolo appare ancora chiaro: "Segreti delle Baklands". Leggendo al suo interno con attenzione apprendi due informazioni che ti potranno essere utili: primo, vale la pena di fare una visita ad una vecchia maga conosciuta come "Il Simulatore"; è molto potente e sa svariate cose, e inoltre non pratica la magia nera. Abita nelle Steppe di Klatta-Bak (che si trova a nord-est) ed ama ricevere regali. A questo punto la pergamena ti dà un avvertimento: la maga non ha sempre il suo vero aspetto. Continuando a leggere apprendi la seconda informazione, che riguarda la Foresta di Snatta: in questo posto le piante sono più pericolose delle bestie. Comunque la maggior parte di queste piante può venir neutralizzata con dell'essenza di corteccia. Il resto della pergamena è indecifrabile. Vai all'**86**.

(fig. 17) È un Arcantropo gigantesco

204 *(fig. 17)*

Gli Arcantropi ti conducono accanto al fuoco, dove stanno arrostendo un animale che assomiglia ad un cinghiale. Se accetti di mangiare con loro guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Ti offrono anche una brodaglia che assomiglia a del tè, da accompagnare alla carne. Cerchi di comunicare con loro ma il linguaggio, se può venir definito tale, è troppo rudimentale. Cominci a chiederti cosa diavolo vogliono da te, quando un suono seguito dal silenzio più totale della folla ti dà la risposta. Ti volti e ti trovi davanti un Arcantropo monumentale, molto più forte e alto degli altri che impugna strettamente una grossa clava e storce la bocca emettendo un grugnito. Salti in piedi e ti porti di fronte al campione; capisci che è stato organizzato un combattimento. Intendi batterti con l'aiuto della magia (vai al **229**) o delle armi (vai al **280**)?

205

La creatura ferita indietreggia tenendosi stretto il braccio, ma ecco che la nebbia scintillante dalla quale era uscita riappare per avvolgerla e sollevarla in aria. Dopo qualche istante lo Spettro della Morte è sparito insieme alla nebbia, ma al suo posto ti appare un vecchio robusto e calvo che geme di dolore e si massaggia la ferita. «Basta, ora basta» implora, «non volevo farti del male. Perché mi hai attaccato?» Non credi ai tuoi occhi. L'uomo riprende: «Lascia in pace Renfren. Lui non fa male a nessuno. Vuole solo divertirsi». Non apprezzi per nulla gli scherzi di questo genere: intendi finirlo (vai al **326**) o lo minacci per farti dare delle informazioni (vai al **72**)?

206

Cadi in ginocchio e chiedi venia, sperando che la dea si impietosisca. Il boato non si sente più e le macerie smettono di crollare. Forse la dea ti ha reso la libertà? Una delle statue scolpite nel muro comincia a parlare; rappresenta una donna in un'armatura di pelle e con un elmetto di bronzo. Senza dubbio è l'effigie della dea. La intendi pronunciare queste parole: «Mortale, tu non sei uno dei miei seguaci e nonostante ciò profani il mio tempio e poi chiedi pietà? Ma io sono una dea giusta e ti lascerò partire sano e salvo ad una condizione: devi rinnegare Libra, la tua dea, e votarti al culto di Throff. Fallo e sarai libero, altrimenti morrai. Sta a te la scelta». Che cosa le rispondi? Diventi un suo adoratore per aver salva la vita (ma in questo caso non potrai più beneficiare dell'aiuto di Libra per tutta la durata della tua missione)? Se lo fai vai al **298**; se invece osi opporti dovrai affrontare la sua ira (vai al **238**).

207

Sfoderi l'arma e avanzi con passo deciso, con la ferma intenzione di rompere il cerchio formato dagli spiriti. Ma mentre ti avvicini odi di nuovo la voce sepolcrale: «Fermati, folle che non sei altro. Questo è l'ultimo avvertimento: fai un altro passo e sei morto!» Se non tieni conto di ciò che ti è stato detto e ti azzardi oltre, vai al **140**; se ritieni che sia meglio fermarsi vai al **232**.

208

Provi con qualche parola di saluto, ma sembra che non capiscano niente. Anche loro ti parlano, ma nean-

che tu riesci a comprendere nulla. Se non conosci una formula d'interpretazione devi tornare al **316** per fare un'altra scelta.

209

«E così sei tu, uomo di Analand, che possiedi l'anello del serpente!» sibila il Serpente dell'Aria. «In questo caso i suoi poteri mi costringono a darti delle informazioni utili, ma neppure l'anello ti proteggerà dalla mia ira! Bene: nell'oscura camera delle tenebre non rischiararti il passo con la candela di sangue. Questo è il mio consiglio, ma non ti sarà di grande aiuto poiché è giunta la tua ultima ora!» Ora torna al **223** per decidere cosa devi fare.

210

«Hai deciso di essermi nemico?» dice la voce squillante, ancor prima che tu abbia aperto bocca. «Allora fai come ti dico: vattene dal mio cammino!» Ti sposti per lasciarla passare (vai al **114**) o non intendi prendere ordini in questo modo (vai al **181**)?

211

Tira i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità. Se il punteggio ottenuto dai dadi è minore riesci ad aggrapparti al bordo del fosso e a tirarti fuori, ma la creatura che ti aveva assalito, qualunque essa sia, potrebbe morsicarti di nuovo. Devi cercare di sopportare il dolore e di mettere i piedi fuori dalla fossa. Tenta la Fortuna: se sei fortunato la bestia ti morde solo una mano (perdi 1 punto di Resistenza); se sei sfortunato te le morde entrambe (perdi 2 punti di Resistenza). Riesci infine ad uscire dal fosso. Vai al **43**.

212

Stappi la fiala di essenza di corteccia e l'effetto è immediato: i rami lasciano la presa. Ti versi un po' di essenza sulle mani e le strofini; dopo qualche secondo riesci a liberarti completamente del Cespuglio Strangolatore. Il cespuglio, infatti, attacca solo uomini ed animali, ma grazie all'essenza di corteccia ti ha scambiato per una pianta! Vai al **106**.

213

Ora che ti sei sbarazzato del Serpente dell'Aria puoi ripartire. Impugni i remi dell'imbarcazione e ti metti a vogare sulle acque del grande lago. Procedere non è semplice poiché l'acqua è torbida e densa. Arrivato al centro del lago ti fermi: a qualche metro di distanza l'acqua sta bollendo! Desideri vedere di cosa si tratta (vai al **28**) o fai un giro largo per evitare di passarci sopra (vai al **36**)?

214

Segui il sentiero finché non arrivi in un punto dove un albero molto alto è caduto in mezzo alla strada, proprio dove un altro sentiero si congiunge col tuo. Puoi fermarti a mangiare, e se questo è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza. Mentre stai seduto sul tronco ascolti i rumori della foresta: degli animaletti si muovono tra le foglie e gli uccelli cantano, ma c'è un rumore particolare che ti mette in guardia. È un lieve tonfo che sembra provenire dal tronco, e che non può essere attribuito a niente di ciò che ti circonda. Vuoi scoprire da dove proviene (vai al **193**) o preferisci proseguire (vai al **120**)?

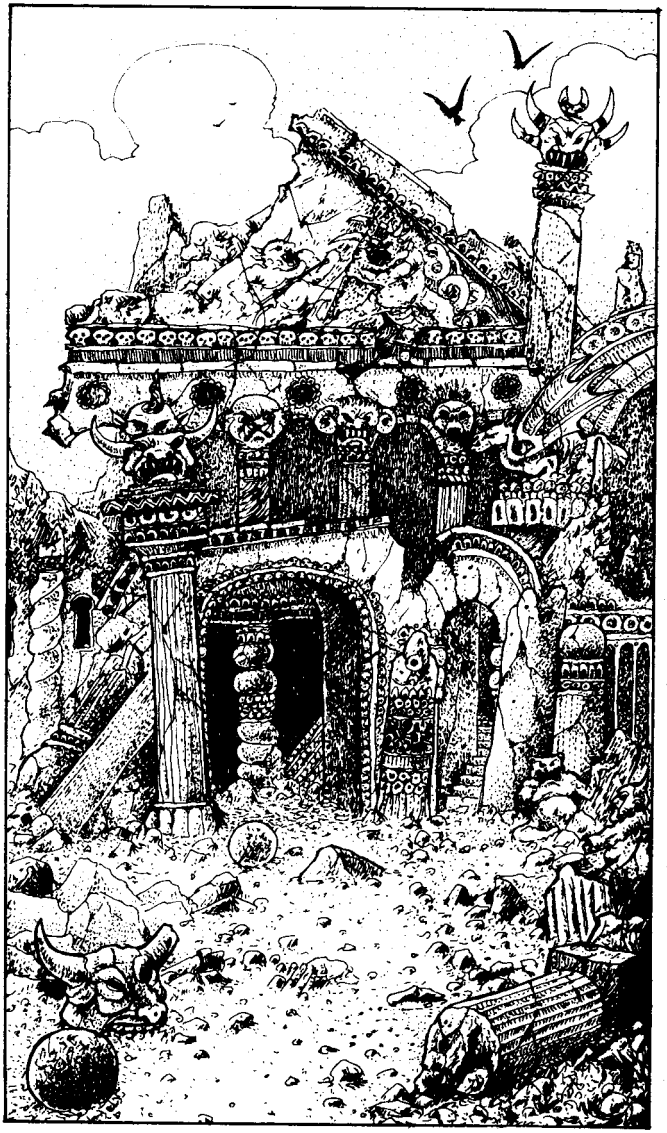
215

Al pensiero che tu possa essere pieno d'oro gli Elfi si fanno dei cenni con le sopracciglia. «Tutte le nostre scuse, nobile viaggiatore» dice il vecchio Elfo, «ti avevamo scambiato per un vagabondo. Siamo sempre lieti di offrire la nostra ospitalità a coloro che possono pagare: è la legge degli affari. Vieni, lascia che ti mostri la cucina, dove potrai mangiare e dove potremo scambiarci le notizie del mondo. È proprio al di là di quel carro». Attraversate insieme l'accampamento con gli altri Elfi che vi seguono a qualche passo di distanza, mormorando qualcosa. Pensi di seguirlo in cucina (vai al **321**) o stai già pensando di scappare (vai al **311**)?

216

Appena viene ferita la creatura sputa un liquido e ti colpisce alla gamba. Una sensazione di bruciore ti allarma: la bava dello Scarabeo è un acido che corrode la carne. Perdi 1 punto di Resistenza per il bruciore. Continua a combattere, ma ogni volta che lo ferisci devi tirare un dado per vedere se questa bava acida ti colpisce o meno:

Numero uscito	*Effetto*
1	Ti colpisce in faccia: perdi la vista dell'occhio sinistro e 2 punti di Resistenza.
2	Ti colpisce la mano con cui tieni l'arma: perdi 2 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità.
3	Ti colpisce l'altra mano: perdi 2 punti di Resistenza.



(fig. 18) C'è un tempio in rovina

4	Ti colpisce alle gambe: perdi 2 punti di Resistenza.
5 o 6	Ti manca.

Se riesci a sconfiggere lo Scarabeo vai al **24**.

217 *(fig. 18)*

Sul finir del mattino la marcia si fa più faticosa: stai risalendo un pendio che segna il confine naturale tra le pianure di Baddu-Bak e le steppe di Klatta-Bak. Quando la salita diventa ancora più ripida vedi qualcosa in lontananza: è una strana costruzione, forse eretta dall'uomo o forse un fenomeno naturale. Man mano che ti avvicini vedi sempre più chiaramente cos'è, o meglio cos'*era*. Su una piattaforma rocciosa si innalza un edificio in rovina, con le colonne fessurate e semidistrutte. Le elaborate incisioni scolpite su queste colonne lasciano pensare che l'edificio dev'essere stato una sorta di tempio, situato in prossimità di un pozzo ormai prosciugato. Desideri esaminare le rovine (vai al **63**), vedere il pozzo (vai al **23**) o proseguire (vai al **309**)?

218

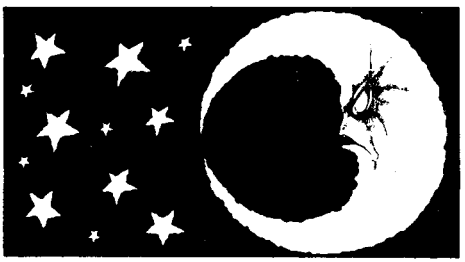
Salti nel fosso gridando forte, per impaurire l'incantatore di serpenti, ma questo, invece di spaventarsi, comincia a suonare più in fretta. Ti accorgi con orrore che i serpenti strisciano verso di te sibilando minacciosamente. Vai al **202**.

219

La tempesta si scatena attorno a te, e non osi neppure guardare per vedere cosa sta succedendo. Per un'ora e mezza resti seduto in attesa che il vento si calmi e che la tempesta si plachi. Vai al **10**.

220

Nel momento in cui il serpente perde i suoi poteri la terra smette di tremare e tutto ritorna tranquillo. Ti fermi un po' per riprendere fiato, poi riparti in direzione della foresta. Vai al **165**.

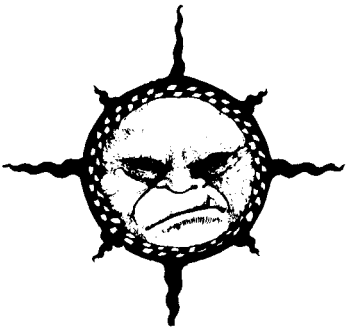


221

Questo fischietto serve a chiamare il traghettatore del lago Ilklala. Fenestra ti spiega come dovrai utilizzarlo: «Ogni mattina il traghettatore passa lungo la riva, e tu potrai chiamarlo soffiando nel fischietto». Quando ti troverai sulla riva del lago Ilklala, per prima cosa serviti del fischietto e vai al paragrafo **199**. Ringrazi Fenestra per il prezioso dono e lasci la sua casa. Guadagni 3 punti di Fortuna per aver trovato il fischietto. Vai al **92**.

222

Il Demone delle Rocce si accascia al suolo, ma lo spettro incappucciato ha assistito alla battaglia. Ora avanzi verso di lui (vai al **104**) o ti allontani di corsa (vai al **113**)?



223

Con l'arma alla mano ordini al traghettatore di prendere i remi: non hai nessuna intenzione di metterti a remare. Non hai ancora terminato la frase che l'uomo subisce una trasformazione: sotto i tuoi occhi si sgonfia come un pallone e dal suo corpo raggrinzito si sprigiona un getto di gas, che volteggia nell'aria e poi prende la forma di un serpente alato. Impugni l'arma (vai al **261**) o ricorri alla magia?

ZAP	KIN	SIX	DUM	HUF
363	**419**	**482**	**464**	**350**

Se preferisci dare un'occhiata alle spoglie del traghettatore vai al **21**.

224

Senza riparo, e continuamente in guardia, trascorri una pessima nottata. Nonostante tutto riesci a dormire un po' e ti svegli all'alba. Guadagni 2 punti di Resistenza, ma se ieri non hai mangiato ne perdi 3 perché adesso cominci ad aver fame. Puoi proseguire sia andando a nord-est (vai al **15**) che a nord-ovest (vai al **217**).

225

Prepari l'accampamento per trascorrere la notte qui. Se hai con te delle provviste puoi mangiare, e in questo modo guadagni 2 punti di Resistenza se si tratta del primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Ti copri e ti raggomitoli per terra per dormire: hai avuto una giornata davvero pesante. Dieci minuti più tardi ti svegli di soprassalto e ti alzi di scatto! Una spirale di fumo è sospesa in aria, proprio sopra di te ed emette un sibilo! Improvvisamente due artigli affilati affondano nel tuo zaino: è il Serpente del Fuoco che lo ha afferrato, ed ora sbatte le ali per portarlo via. Ti tuffi sullo zaino e non lo lasci, neanche a costo della vita (vai al **100**), o permetti al serpente di portarselo via ma lo segui a piedi (vai al **58**)?

226

Ti addentri nella boscaglia e ti apri un varco tra i cespugli. Un bagliore rosso ti conferma che stai andando nella direzione giusta, ma hai l'impressione che il serpente avanzi più lentamente del normale, come se volesse incitarti a seguirlo. Si ferma ai piedi di un albero e si attorciglia attorno al tronco; rimani a guar-

darlo finché non lo vedi muoversi tra i rami. La sua testa spunta ora dalle foglie e ti cerca. Hai intenzione di salire sull'albero, pronto ad affrontare un pericolo (vai al **123**) o sei convinto che questo serpente non sia per nulla interessante e torni indietro sul sentiero (vai al **306**)?

227

L'ascia-mannaia ha una lama magica in grado di abbattere un albero in un sol colpo. Potrai eventualmente servirtene per combattere, ma se la usi come arma dovrai diminuire la tua Forza d'Attacco di 2 punti poiché l'ascia non è maneggevole. Ora vai all'**86**.

228

«Gli sstivali» sibila, «dammeli, dammeli, dammeli». Glieli tendi, ma lui rimane zitto e ti guarda stupidamente, poi però acconsente a rispettare i patti. Gli chiedi se i suoi serpenti hanno qualcosa a che fare con i Sette Serpenti, ma lui scuote il capo: «Nooo, quesssti sssono i miei ssserpenti. Ma i Sssette Ssserpenti sssono passsati di qui due giorni fa. I miei ssserpenti però conoscono i loro piani». L'incantatore può dirti dove si trova uno dei serpenti: se desideri seguire la direzione che ti indica vai al **12**, altrimenti esci fuori dal fosso e rimettiti in marcia andando al **318**.

(fig. 19) Capisci che sono Centauri!

229

Quale incantesimo usi?

SAP	RES	DUD	GAK	LAW
340	**402**	**494**	**420**	**457**

Se non ne conosci neppure uno dovrai passare alle armi. Vai al **280**.

230 *(fig. 19)*

Avanzi lungo il sentiero finché non vedi qualcosa che si muove in lontananza, verso ovest. Ben presto riesci a distinguere tre figure che camminano rapidamente attraverso la pianura, alzando un gran polverone. Improvvisamente cambiano direzione e puntano dritto verso di te. Poiché nei paraggi non c'è nessun posto dove nascondersi non ti resta che lasciarle avvicinare. Osservando più da vicino hai l'impressione che si tratti di cavalieri, ma quando arrivano a qualche passo di distanza capisci che sono dei Centauri! Devi pensare in fretta a come riceverli: ti mostri amico (vai al **111**) o li tratti con ostilità (vai al **313**)?

231

Dopo la zuppa ti portano del pane ed un pezzo di formaggio dall'odore insopportabile, ma tutti gli sguardi sono fissi su di te: così ingurgiti a stento questa porcheria, sciacquandoti di tanto in tanto la bocca con la tisana di erbe. Il Gloister è una sostanza strana, che assomiglia al formaggio, ma che possiede il potere di riportare la Fortuna al livello *iniziale*. Inoltre guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Il vecchio

Elfo ordina un'altra tazza di tisana e si mette a chiacchierare con te, mentre gli altri restano a guardarti. Cosa vuoi dire?

Cerchi di farli divertire raccontando qualche barzelletta? Vai al **275**.
Dici che sei stanco e che vorresti andare a riposarti? Vai al **69**.
Domandi se puoi vedere le loro merci, visto che dicono di essere dei commercianti? Vai al **315**.

232

«Bella mossa, mortale: proprio una bella mossa» dice lo spirito con la sua voce sepolcrale. Ora devi decidere se domandare che ti rivelino la loro formula magica (vai al **166**), o se chiedere una prova della loro identità (vai al **323**).

233

Aspetti per un'ora, ma a parte un paio di animaletti che corrono nella foresta per andare a bere l'area sembra completamente deserta. Ti aggiri nei pressi della riva per vedere se incontri qualcuno (vai al **241**), chiami aiuto (vai al **57**) o aspetti ancora un po' (vai al **304**)?

234

«E così sei anche versato nell'arte della magia» esclama, «allora abbiamo molte cose in comune». Parlate per un po' di incantesimi: Fenestra possiede diversi oggetti utili per l'esercizio della magia, anzi, possiede tutti quelli richiesti nel *Libro della Magia*. È disposta a

scambiarne uno dei suoi a tua scelta con due dei tuoi. La maga sembra molto contenta di aver trovato qualcuno della sua professione. Vai al **183**.

235

Trascorri la notte indisturbato, ai margini della foresta. Il riposo ti fa guadagnare 3 punti di Resistenza, ma se ieri non hai mangiato ne perdi altri 3. A questo punto devi scegliere tra tre sentieri che si addentrano nella foresta:

Quello di sinistra? Vai al **13**.
Quello di destra? Vai al **329**.
Quello di mezzo? Vai al **214**.

236

Più le pietre incandescenti emergono dal suolo, più il calore aumenta. Sei completamente sudato e inoltre soffri molto: perdi 1 punto di Resistenza. Ora è meglio che cerchi di uscire dalla fossa. Vai al **211**.

237

Ti accampi per la notte. Se vuoi, prima di andare a dormire puoi mangiare: guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Ti stendi e ti addormenti, ma durante la notte sei continuamente svegliato da dei rumori. Riesci comunque a riposarti un po' e all'alba riparti. Guadagni 1 punto di Resistenza per esserti riposato, ma se ieri non hai mangiato ne perdi 3. Vai all'**11**.

238

Respingi l'offerta e la statua si mette a gridare dalla collera: «Bene, bene, sciocco. Te la sei voluta!» Il terremoto riprende, ma stavolta con maggiore violenza. Un pilastro ti crolla sulla gamba provocandoti un dolore atroce. Comunque l'agonia sarà breve poiché una pietra crolla dal soffitto e ti colpisce al petto. La tua avventura è terminata qui, nel tempio di Throff.

239

Puoi andare verso nord-ovest (vai al **149**), o fare un largo giro per evitare la creatura e poi riprendere verso nord (vai al **283**).

240

Allontanandoti dal corpo inerte del loro campione ti accorgi che l'atmosfera è cambiata: uno degli Arcantropi si stacca dalla folla e ti offre un altro pezzo di carne arrostita, ma ormai pensi che sia più saggio lasciare il villaggio il più in fretta possibile. Alzi i tacchi e ti incammini verso l'uscita del villaggio. Vai al **173**.

241

Per circa mezz'ora prosegui lungo la sponda ovest del lago, ma non trovi anima viva. Allora torni indietro e provi dall'altra parte, ma non c'è nessuno che possa aiutarti ad attraversare il lago. Vuoi metterti a gridare per attirare l'attenzione di qualcuno (vai al **57**) o preferisci aspettare di ricevere l'aiuto di qualcuno (vai al **233**)?

242

Porti la mano all'arma, ma appena la tocchi una scossa ti attraversa il braccio e ti fa mollare immediatamente la presa: perdi 1 punto di Resistenza. Prudentemente fai un altro tentativo, ma appena sfiori l'arma una scossa identica ti scuote il braccio e ti fa perdere ancora 1 punto di Resistenza. C'è qualcosa di magico nell'aria che ti impedisce di prendere l'arma. Vuoi ugualmente continuare ad avanzare nel sotterraneo (vai al **190**) o preferisci tornare indietro e riprendere il sentiero (vai al **92**)?

243

Chiedi disperatamente a Libra di soccorrerti, e aspetti un segno che ti confermi che la dea ha udito la tua preghiera. Ma non succede niente, anzi, il dolore alla gamba diventa addirittura insopportabile. Delle cornacchie rognose volano in cerchio sopra di te emettendo rauche strida e pregustando il loro prossimo banchetto. Una di esse si appoggia sulla croce e ti becca il polso; incapace di fare il minimo gesto ti metti a urlare per farle paura. La cornacchia vola via, ma dopo un po' torna e ricomincia a beccarti il polso. Perdi 3 punti di Resistenza perché le forze ti stanno lasciando. L'uccello sta ancora beccando, ma stavolta resti impassibile. Volti la testa verso di lui ed un debole sorriso si disegna sulle tue labbra: non sta cercando di beccarti, bensì di liberarti dai lacci! Libra non ti ha abbandonato! Con la mano che ora è libera ti tieni stretto alla croce ed aspetti che l'uccello finisca la sua opera. Ben presto ti ha liberato completamente dopo di che prende il volo e sparisce nel cielo. Racco-

(fig. 20) Un enorme orso avanza verso di te

gli le ultime forze, ti lasci scivolare giù dalla croce e resti per un po' a riposarti, esausto. Ma questa prova ti è costata cara: gli Elfi hanno abbandonato ai piedi della croce l'arma e lo zaino vuoto, ma si sono presi tutto ciò che possedevi. Inoltre ti sei servito dell'unica possibilità di ricorrere all'aiuto di Libra, e finché rimarrai nelle Baklands non potrai più chiamarla. Nonostante tutto ti rimetti in cammino. Vai al **269**.

244 *(fig. 20)*

Poco più in là il sentiero sbocca in una radura dove puoi fermarti. Se vuoi mangiare aumenti di 2 punti la tua Resistenza (di 1 solo se oggi hai già mangiato). Ti alzi per ripartire, ma uno scricchiolio ti fa voltare di scatto: un enorme orso avanza verso di te con passi pesanti, grugnendo rabbiosamente. La bestiaccia ti sbarra il passo: devi combattere. Ti servi delle armi (vai al **139**) o della magia?

LAW	SIX	YAP	DUM	FIX
437	**415**	**361**	**485**	**333**

245

Cosa c'è di utile nello zaino?

Un flacone d'olio? Vai al **14**.
Un talismano portafortuna? Vai al **278**.
Un antidoto contro i morsi di serpente? Vai all'**81**.

Se non hai niente di tutto ciò torna al **303** e fai un'altra scelta.

246

Ti metti a correre, ma ancor prima di muovere un passo ti metti ad urlare di dolore sentendo che qualcosa ti penetra nella gamba. È chiaro: devi aver urtato contro un Gatto di Snatta che stava andando a bere, e l'animale invisibile ti ha morsicato la gamba (perdi 2 punti di Resistenza). Senza attendere oltre impugni l'arma e sferri un colpo su quella che ritieni essere la testa della bestiaccia. Hai fatto centro: il Gatto si lamenta, allenta la stretta ed inoltre perde la concentrazione e diventa visibile. Devi attaccarlo in fretta, prima che arrivino i suoi compagni!

Gatto di Snatta Abilità 7 Resistenza 9

Questa bestia ha la facoltà di rendersi invisibile e lo fa sempre durante un combattimento. Per questo motivo devi sottrarre 2 punti dalla tua Forza d'Attacco, ma se riesci a colpirlo perde la concentrazione e nell'attacco successivo diventa visibile (quindi la tua Forza d'Attacco resta inalterata per questo assalto). Se riesci a sconfiggere il Gatto di Snatta in sei assalti vai al **41**, altrimenti i suoi compagni si uniranno a lui (vai al **99**).

247

Alzi il colletto della tunica e continui a camminare; il vento sta soffiando, e le violente raffiche ti investono obbligandoti a rallentare. Tutt'a un tratto il cielo si apre ed una pioggia torrenziale scende dalle nubi. Sei bagnato fradicio, ma non c'è un posto dove ripararsi dalla pioggia o dal vento e ciò è veramente dannoso per due motivi: primo, perché tutti gli oggetti che hai

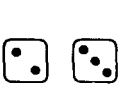
nello zaino che non sono resistenti all'acqua (come le mappe o le pergamene) si rovineranno, ad esclusione delle provviste; secondo, perché restando ancora sotto la pioggia e con questo vento rischierai di prenderti una polmonite. Tira tre volte un dado: se il totale è minore della tua Resistenza vai al **284**; se il totale è maggiore o uguale alla tua Resistenza vai al **201**.

248

Ascoltando la musica del flauto ti senti calmo e rilassato; la melodia è dolce e piacevole e rimani affascinato a guardare l'incantatore mentre suona. A poco a poco scivoli nel sonno: ormai sei completamente ipnotizzato. Ti distendi per terra, ma in un solo istante la melodia si trasforma in una serie di fischi striduli. Ti accorgi con orrore che le tue mani stanno cambiando forma e che delle scaglie stanno ricoprendo le tue dita. Ti sfreghi la faccia e la senti dura e rugosa, e intanto un sorriso crudele appare sulle labbra dell'incantatore che guarda con cupidigia la sua prossima vittima: sei destinato a finire i tuoi giorni sotto la pelle di uno dei suoi serpenti...

249

Il Serpente della Terra fissa l'anello e sibila: «Nemico di Mampang, hai trovato l'anello del serpente! In questo caso devo avvertirti, poiché così hanno decretato gli dei: se ci tieni alla vita non offrire dell'oro a Valinia. Ma questa informazione non ti servirà a molto poiché ho in mente qualcos'altro per te!» Il serpente si lancia su di te e ti morde il braccio. Vai al **263** e combattilo.



250

Tenti di decifrare i geroglifici ma senza successo: non riesci ad afferrarne il senso. Ora puoi cercare di aprire la botola (vai al **180**), continuare a cercare tra le rovine (vai al **101**) o esaminare il pozzo (vai al **23**).

251

Frugando tra le cose degli Arcantropi non trovi nulla di interessante: uno possiede 2 Pezzi d'Oro e la spina dorsale di un ratto, un altro una borsa di sabbia attaccata alla cima di un bastone che potrebbe essere un'arma qualsiasi. Invece un amuleto appeso al collo del terzo potrebbe essere un oggetto di valore, poiché ha al centro una pietra scintillante. Si tratta di un gioiello solare che ha la proprietà di sprigionare luce. Puoi scegliere uno dei tre oggetti trovati e portarlo con te. Guadagni 1 punto di Resistenza perché durante la notte il tuo sonno è stato interrotto, ma ne perdi 3 se ieri non hai mangiato niente. Ora devi decidere la direzione da prendere: ti dirigi a nord-ovest (vai all'**83**), a nord/nord-ovest (vai al **283**) o dritto a nord (vai al **60**)?

252

«Povero scemo» dice con aria di scherno, «pensi che voglia aiutare uno straniero che era pronto ad attaccarmi? Vattene via, e fallo in fretta poiché quello che ti ho appena dato non è che un piccolo assaggio dei miei poteri!» Ritieni che sia più prudente non misurarsi con lei e ti incammini verso la porta: una volta all'aperto riprendi il sentiero e prosegui per la tua strada (vai al **92**).

253

Le paludi sono infestate da sanguisughe giganti, e mentre cerchi di camminare nell'acqua tre di loro ti si attaccano addosso. Se non sei in possesso di un acciarino che ti permetta di bruciarle, prima che ti mordano, perdi 2 punti di Resistenza perché ti succhiano sangue. Vai al **182**.

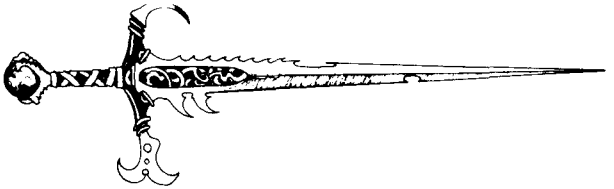
254

Corri dietro allo gnomo cercando un altro oggetto nello zaino. Scegli qualcos'altro, ma stavolta devi prendere un oggetto di valore, non uno inutile, poi torna al **50** per vedere come reagisce. In ogni caso, poiché sei stato generoso offrendogli due doni, puoi aggiungere 2 al lancio del dado.

255

Continui per tutta la notte in direzione nord. Se vuoi puoi fermarti lungo il sentiero per mangiare qualcosa. Se lo fai e se questo è il primo pasto della giornata, guadagni 2 punti di Resistenza, solo 1 se hai già mangiato. Comunque hai camminato senza mai riposarti; ora sei stanco e perdi 2 punti di Resistenza, e inoltre ne perdi altri 3 se ieri non hai mangiato niente tutto

il giorno. Hai fatto un bel po' di strada e sei quasi arrivato alle steppe di Klatta-Bak. Ora riesci a vedere il paesaggio desolato che si estende all'orizzonte, ma non individui nulla che possa darti qualche indicazione. Procedi andando a nord-ovest (vai all'**83**), a nord/nord-ovest (vai al **283**) o preferisci continuare verso nord (vai al **60**)?



256

Mentre ti prepari ad assalirla, la volpe ringhia: ha fame e pur di saziarsi è pronta ad ucciderti. Combatti:

Volpe del Fuoco Abilità 7 Resistenza 6

Appena le infliggi la prima ferita vai al **71**.

257

Il capo dei Centauri fa cenno ai suoi compagni di tacere. «Silenzio imbecilli!» grida. «Nessuno sarebbe così stupido da avventurarsi in questi posti senza un minimo di protezione. Sei un mago, amico?» Gli rispondi affermativamente e gli prometti di renderli fortunati con uno dei tuoi incantesimi in cambio del loro aiuto. All'udir ciò i Centauri non stanno in sé dalla gioia; si mettono a scalpitare dall'eccitazione e ti sorridono. «Affare fatto» promette il capo. «Come possiamo aiutarti?» Gli rispondi che vorresti essere scortato per un tratto di strada. «Possiamo farti attraversare una parte

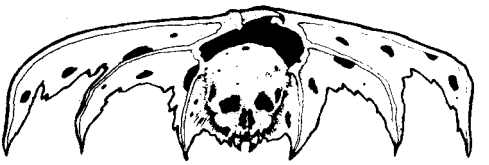
delle pianure, se vuoi, ma dovremo percorrere molta strada prima di incontrare qualche posto civilizzato. Manata, l'incantatore di serpenti, abita a nord-ovest, mentre andando a nord-est puoi raggiungere una carovana che si sta dirigendo verso Kharé. Possiamo portarti in uno di questi due luoghi, ma prima la nostra ricompensa!» Mormori un paio di parole e fai qualche segno con le mani, poi li informi che d'ora in poi la fortuna li accompagnerà. I Centauri non sono creature particolarmente intelligenti e si guardano l'un l'altro, pieni d'orgoglio. Dove vuoi che ti portino? A nord-ovest (vai al **64**) o a nord-est (vai al **2**)?

258

Impugni l'arma e aspetti che i Falconi Notturni ti attacchino. Questi volano in cerchio sempre più velocemente, poi ti piombano addosso in formazione d'attacco. Scegli il rapace che intendi attaccare, poi determina la tua Forza d'Attacco e quella dei falconi. Se la tua è maggiore di quella del rapace da te prescelto riesci a ferirlo, ma ogni falcone con una Forza d'Attacco superiore alla tua ti colpisce. Combatti:

Primo Falcone Notturno	Abilità 7	Resistenza 5
Secondo Falcone Notturno	Abilità 6	Resistenza 5
Terzo Falcone Notturno	Abilità 7	Resistenza 5
Quarto Falcone Notturno	Abilità 7	Resistenza 4

Dopo tre assalti vai al **314**.



(fig. 21) È una carovana di Elfi Neri

259 *(fig. 21)*

Tieni le mani in alto e avanzi lentamente verso il campo. Gli arcieri tengono ancora gli archi puntati nella tua direzione, ma con tuo grande sollievo non scoccano nessun'altra freccia. Ora una folla di curiosi si raggruppa attorno a te e ben presto è così vicina che riesci a capire con chi hai a che fare. Ti sei imbattuto in una carovana di Elfi Neri, probabilmente dei mercanti. Quando entri nell'accampamento ti guardano con sospetto ed un vecchio Elfo, leggermente più coraggioso degli altri, ti viene incontro. «Se cerchi riparo o cibo» dice, «allora stai perdendo tempo. Quali sono le ragioni che ti hanno spinto ad avventurarti da solo nelle Baklands?» Cosa rispondi al vecchio Elfo?

Gli dici che sei un commerciante e che vorresti vedere le loro merci? Vai al **315**.
Gli racconti tutto della tua missione e chiedi notizie sui Sette Serpenti? Vai al **37**.
Gli spieghi che sei in cerca di un riparo e di cibo, e che sei disposto a pagarli largamente per la loro ospitalità? Vai al **215**.

260

Ispezioni la fossa per vedere se l'incantatore di serpenti ha nascosto qualcosa di valore. Trovi il suo flauto di bambù ed un sacco parzialmente ricoperto di terra, che contiene una bottiglia di acqua incantata. Puoi prenderli e rimetterti in marcia. I serpenti che si trovavano nella fossa erano velenosi. Sei stato morsicato? In questo caso fra poco il veleno farà effetto. Se hai un antidoto contro i morsi di serpente servitene per neutralizzare il veleno, ma se non ce l'hai morirai,

a meno che tu non riesca a procurartelo entro la fine della giornata. Inoltre il veleno ti indebolirà a tal punto che dovrai raddoppiare i punti di Resistenza che perderai da adesso fino al crepuscolo. Rimettiti in marcia andando al **318**.

261

La creatura che ti sta di fronte è il Serpente dell'Aria, un avversario molto pericoloso. I tuoi colpi non gli faranno alcun male poiché è fatto di aria, ma se lo colpisci per due volte consecutive riuscirai a disperdere una parte del suo corpo, e sarà difficile per lui riuscire a riformarsi. Il serpente ti attaccherà cercando di arrotolarsi attorno alla tua testa per farti respirare il gas che emana.

Serpente dell'Aria Abilità 11 Resistenza 14

Non puoi ferire seriamente il rettile se non quando la tua Forza d'Attacco supera la sua per due volte di seguito, nel qual caso dopo il secondo attacco, puoi sottrarre 3 punti dalla sua Resistenza. Il gas del serpente ti farà perdere solo 1 punto di Resistenza a meno che la sua Forza d'Attacco non sia superiore alla tua per due o più volte di seguito. In questo caso gli effetti del gas verranno progressivamente moltiplicati e cioè perderai 1 punto di Resistenza dopo il primo assalto, 2 dopo il secondo, 4 dopo il terzo, 8 dopo il quarto e così via. Se riesci a battere la bestiaccia vai al **213**.

262

Uscendo dal tempio puoi fermarti a dare un'occhiata al pozzo andando al **23**. Altrimenti abbandona questo luogo andando al **309**.

263

Tendi la mano per afferrarlo ed il serpente si getta su di te per morderti, ma riesci ad evitarlo. Solo ora ti accorgi chi è in realtà questo serpente... la pelle del rettile si allarga e dal suo interno emerge un serpente marrone scuro. Sotto l'effetto di una misteriosa reazione il Serpente della Terra cresce sotto i tuoi occhi, spiega due enormi ali e striscia verso di te sibilando minacciosamente. Vuoi combatterlo ricorrendo ad una delle seguenti formule magiche?

DUM	HUF	DOZ	NAP	ZEN
367	**351**	**491**	**443**	**471**

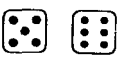
Se preferisci servirti dell'arma vai al **54** oppure, se vuoi batterti a mani nude, vai al **66**.

264

L'indomani mattina ti svegli presto. Se ieri non hai mangiato per niente ora hai fame e perdi 3 punti di Resistenza. Che cosa hai deciso a proposito della traversata del lago? Segui la sponda in cerca di qualche segno di vita (vai al **241**), gridi a gran voce per vedere se riesci a chiamare qualcuno (vai al **57**) o aspetti che qualcuno venga ad aiutarti (vai al **233**)?

265

La porta si apre su un passaggio sotterraneo. Scendendo vedi una luce che manda dei bagliori e senti delle voci. Vai avanti prudentemente per capire cosa sta succedendo (vai al **190**) o impugni arditamente l'arma e prosegui spedito (vai al **242**)?



266

Prendi l'acciarino e cerchi di appiccare il fuoco ai piedi dell'albero. Il serpente ti osserva dall'alto, con un'aria stupefatta: sembra molto interessato a quello che stai facendo. Malauguratamente i tuoi sforzi si rivelano inutili poiché il Serpente del Fuoco si lascia cadere dai rami ed ora è pronto a combattere:

Serpente del Fuoco Abilità 13 Resistenza 12

Se riesci a sconfiggerlo vai al **306**.

267

Ti metti a gridare in direzione del mulinello, che comincia a fremere leggermente, ma non sapresti dire se è una reazione alla tua voce o se si è trattato di una coincidenza. Gridi di nuovo, ma questa volta non succede niente. Intendi avvicinarti per investigare più da vicino (vai al **157**) o lasci questo luogo (vai al **322**)?

268

La battaglia ha inizio:

Demone delle Rocce Abilità 10 Resistenza 12

Hai ancora la gamba incastrata nella roccia, quindi devi sottrarre 2 punti dalla tua Forza d'Attacco in ogni scontro finché non riesci a liberarti. Per farlo devi tirare i dadi ed ottenere un punteggio inferiore alla tua Abilità, ma ogni volta che fai questo tentativo il demone ne approfitta per attaccarti e ti infligge automaticamente un colpo. Quindi, ogni volta che cerchi di liberarti perdi 2 punti di Resistenza. Se uccidi il demone vai al **222**.

269

Ben presto cala il buio: devi decidere in fretta se fermarti a dormire o se continuare a marciare attraverso le Baklands per tutta la notte. Se vuoi dormire qui vai al **237**; se prosegui vai al **144**.

270

Raccogli in fretta le tue cose e scappi tra le canne. Ben presto il rumore che avevi sentito diventa sempre più vago, ma giudichi più prudente non lasciare la palude e proseguire coperto dalla vegetazione. Vai al **295**.

271

Ti lasci l'albero alle spalle e continui attraverso il bosco finché non giungi ad un incrocio. Segui il sentiero di sinistra (vai al **119**) o quello di destra (vai al **329**)?

272

Sei in grado di decifrare questi geroglifici? Con un po' di fortuna troverai questo linguaggio simile a certe lingue antiche che hai studiato in passato. Tenta la Fortuna se vuoi provare a leggere l'iscrizione: se sei fortunato vai al **189**; se sei sfortunato vai al **250**.
Se vuoi, prima di ricorrere alla Fortuna o anche dopo, puoi servirti di un incantesimo, ma prima di andare al prossimo paragrafo.

POP	WAL	GUM	SUS	DOC
489	**417**	**374**	**401**	**465**

Se non vuoi tentare la Fortuna vai al **101** e fai un'altra scelta.

(fig. 22) Quattro paia di occhi ti stanno fissando

273

Ti trovi davanti ad un lungo sentiero che attraversa le pianure di Baddu-Bak. Da che parte vai? Verso nord-est (vai all'**85**), verso nord/nord-est (vai al **137**) o verso nord-ovest (vai al **176**)?

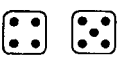
274 *(fig. 22)*

Per circa due ore segui il sentiero nel bosco. La strada è in discesa, quindi puoi camminare velocemente. Stai camminando lungo un corso d'acqua quando, improvvisamente, inciampi senza motivo. Hai la sensazione di aver urtato qualcosa vicino all'acqua, ma non riesci a vedere nulla! Ti siedi, dai un'occhiata intorno e fremi d'orrore al vedere quattro paia di occhi che ti fissano da dietro un cespuglio. Quando si avvicinano riesci a capire di che creature si tratta: sono Gatti di Snatta, sono pressappoco della taglia di un cane, hanno un orribile muso schiacciato e il loro manto nero è maculato di giallo. Avanzano verso di te per poi sparire! Continui a guardare, ma non c'è niente da vedere, anche se riesci a udire i loro passi. Cosa vuoi fare? Scappi di corsa giù per il sentiero (vai al **246**), ti alzi e li affronti con le armi (vai al **99**) o ricorri alla magia?

FAR	FOF	ROK	GUM	GOB
467	**454**	**431**	**376**	**343**

275

Speri che un paio di barzellette servano a renderli meno ostili e decidi di raccontare quelle sui Goblin, perché la loro stupidità è ovunque riconosciuta. Chiedi al vecchio Elfo se sa perché le torte nuziali dei Go-



blin sono fatte con sterco di moffetta. Borbotta che non lo sa, e allora gli dici: per tenere le mosche lontano dalla sposa! L'assemblea degli Elfi scoppia in una fragorosa risata e il vecchio applaude con le lacrime agli occhi. Passi a quella del Goblin che, avendo catturato la talpa che gli divorava tutta l'insalata dell'orto, aveva deciso di eliminarla seppellendola viva. Di nuovo le risa degli Elfi risuonano nella tenda: ora sei la principale attrazione, e gli sguardi sospettosi di prima si trasformano in larghi sorrisi d'amicizia. Qual è la tua prossima mossa? Puoi chiedere che ti mostrino il magazzino per vedere se c'è qualcosa che vale la pena di comprare (vai al **198**), o chiedere se possono darti ospitalità per la notte (vai al **26**).

276

Il caldo diventa insopportabile e delle gocce di sudore ti imperlano la fronte. Anche alla tua destra il suolo si fessura ed emerge un'altra roccia incandescente, e così alla tua sinistra. Ora sei completamente madido di sudore e non riesci più a resistere al caldo: perdi 2 punti di Resistenza. Devi decidere se è meglio rischiare di arrampicarsi per uscire (vai al **211**) o pronunciare una formula magica:

BAG	MUD	FOF	DOC	FIX
418	**371**	**486**	**348**	**406**

277

Frugando tra i corpi dei Goblin trovi 6 Pezzi d'Oro, un rotolo di pergamena che non riesci a decifrare e noci e bacche sufficienti per due pasti. Ad un tratto senti un rumore proveniente dalla stessa direzione da

cui erano spuntati i Goblin. Ora vai al **270**. Se giochi come guerriero, e non ti sei mai servito della magia in questa avventura, vai prima al **330**.

278

Ti appendi al collo il talismano portafortuna e ti appresti a combattere la creatura. Vai al **67**.

279

«E così sei tu, l'uomo di Analand, ad aver trovato l'anello del serpente!» sibila il rettile. «In questo caso i suoi poteri mi obbligano a darti un consiglio, ma neanche l'anello del serpente ti proteggerà dalla mia ira! Ascolta: nell'oscura camera della notte non rischiararti il passo con la candela insanguinata. Questa è l'informazione che ti do, ma non ti servirà a niente, poiché questi sono gli ultimi istanti che ti restano da vivere su questa terra!» Ora vai al **293** e fai la tua scelta.

280

Gli Arcantropi sembrano veramente eccitati all'idea del combattimento, e un gran baccano si alza dalla folla. Comincia a lottare:

Campione degli Arcantropi Abilità 9 Resistenza 8

Se lo batti vai al **240**.

281

Scivoli dal bordo della barca e cadi, sprofondando nelle paludose acque del lago. Cerchi disperatamente di risalire in superficie, ma qualcuno ti ha afferrato le gambe e ti sta tirando giù. Stai per soffocare e i tuoi sforzi per liberarti dalla stretta sono inutili. Ora il tuo corpo non reagisce più: apri la bocca e l'acqua ti riempie i polmoni. Gli imprevedibili pericoli del lago Ilklala hanno provocato un'altra vittima.

282

Stai per aprire la bocca per salutare la creatura, quando una voce squillante rompe il silenzio: «Va bene, va bene» dice, «non startene lì a balbettare come un cane impaurito! Entra e siediti! Ho da fare per qualche istante, ma sarò subito da te». Ha una voce femminile e probabilmente è un Elfo. La vedi alle prese con una sfera di cristallo, ma dopo qualche minuto torna da te. «Allora, c'è una visita, e di un umano per giunta. Sono Fenestra, maga degli Elfi. Ora, la ragione per cui sono qui è perché abito in questa casa. Tu invece devi abitare molto lontano. Per tutti i diavoli, cosa fai in questa foresta?» Racconti la tua storia e Fenestra ascolta ogni tua parola, ma tu stai bene attento a non rivelarle la tua missione. Gli occhi della maga sono troppo grandi per il suo viso ed emettono una strana luce, che ti infastidisce un po', ma è molto interessata al racconto del tuo viaggio e pare sincera. Ora puoi farle qualche domanda: le chiedi qualche incantesimo che potrebbe servirti (vai al **234**), le chiedi qual è il modo migliore per attraversare il lago Ilklala (vai al

132) o le dici che hai assistito a degli "strani avvenimenti" e cerchi di portare la conversazione sui Sette Serpenti (vai al **5**)?

283

La lunga marcia attraverso le Baklands sta per finire! Distingui in lontananza il limite della Foresta di Snatta e sali su una roccia per riuscire a vedere l'intera regione: la foresta si estende fino alla riva del lago Ilklala, che riesci a intravedere a malapena. Puoi fermarti a mangiare su questa roccia (vai al **78**), altrimenti puoi andartene (vai al **300**).

284

Fortunatamente sei di sana costituzione e ti prendi solo un raffreddore, che ti fa perdere 1 punto di Resistenza (ma solo per oggi: riprenditelo domani mattina). Continui ad avanzare coraggiosamente tra le intemperie finché non torna il sereno. Vai al **10**.

285

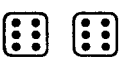
Puoi dirigerti a nord (vai al **170**), o a nord-ovest. Se scegli la seconda direzione marci per alcune ore finché non incontri qualcosa che ti fa fermare (vai al **137**).

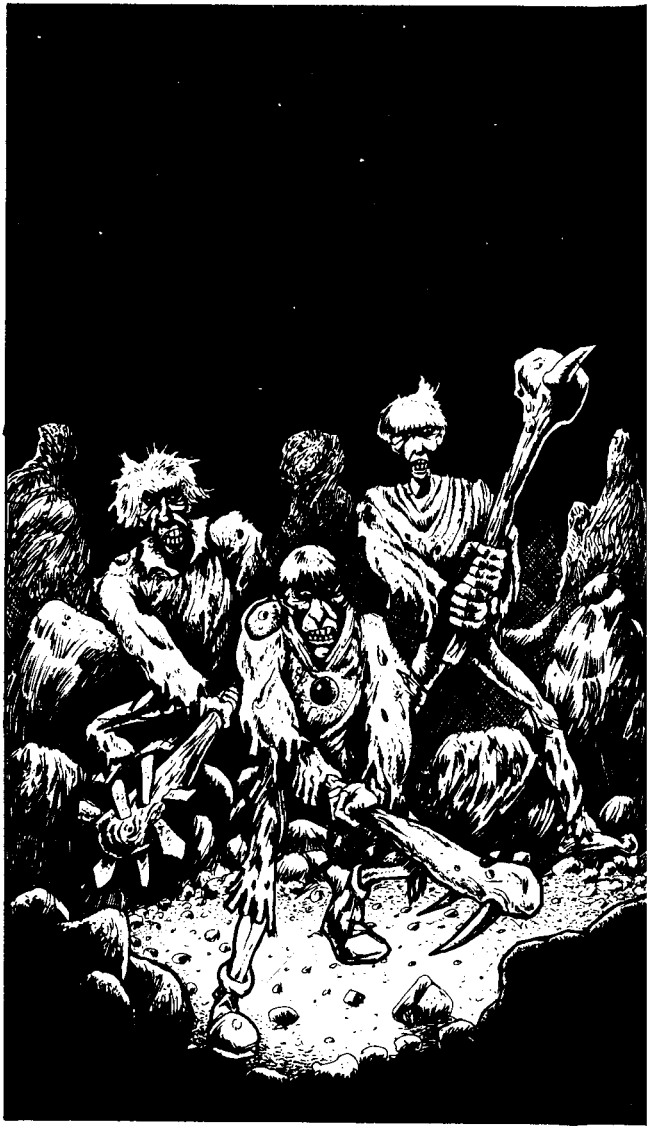
286

Vi affrontate:

Scarabeo di Baddu	Abilità 7	Resistenza 9

Dopo avergli inflitto il primo colpo vai al **216**.





(fig. 23) Sono vestiti di pelli e sono armati

287 *(fig. 23)*

Apri gli occhi e scuoti la testa. Dove ti trovi? Sei steso a terra, accanto al tuo zaino. Non c'è più traccia della tempesta, né del Serpente del Fuoco. Hai forse avuto un incubo? Ma allora perché la testa ti fa male come se fosse stata colpita da un martello? Ti guardi intorno e balzi in piedi con un grido riuscendo a malapena ad evitare una clava di legno che va a schiantarsi proprio dove poco fa c'era la tua testa. Tre creature magre, ma con delle braccia robuste ti stanno osservando; sono vestite di pelli di animale e reggono in mano delle clave. Una di loro porta al collo un amuleto. Sfoderi l'arma per combattere (vai al **188**), cerchi di parlare con loro (vai al **38**) o ricorri alla magia?

YOB	KID	GAK	KIN	GOD
475	**439**	**456**	**344**	**356**

288

Il vecchio Elfo si arrabbia moltissimo: «Questo miserabile non ha niente da offrirci» grida incollerito, «ma adesso ci divertiamo un po', che ne dite amici?» Il vecchio schiocca le dita ed al suo cenno cinque Elfi ti afferrano e ti tengono stretto, poi ti portano fuori. «Quest'uomo servirà d'esempio! Erigiamo un monumento in memoria della carovana di Cesstar!» Tre Elfi spariscono e tornano poco dopo con due pali di legno, li legano assieme e formano una croce in cima alla quale appendono un drappo nero. Ti legano strettamente sulla croce, fissandoti i polsi e le caviglie e ti abbandonano al tuo triste destino. Perdi 4 punti di Resistenza. Un'ora più tardi la carovana lascia l'accam-

pamento e si rimette in viaggio lasciandoti in balia dei corvi e degli avvoltoi. Quando se ne sono andati puoi aspettare per vedere cosa ti riserva il destino (vai al **102**), o invocare l'aiuto di Libra, se non l'hai già fatto (vai al **243**).

289

«L'anello del serpente» sibila il rettile. «I suoi poteri non ti salveranno la vita, uomo di Analand, ma mi obbligano a darti questo consiglio: porta rispetto a Naggamanteh, il maestro delle torture, se ti capiterà di incontrarlo. Ecco tutto ciò che sono costretto a dirti». Ora torna al **303** e fai la prossima scelta.

290

Le labbra della creatura si aprono in un largo sorriso. «Come hai indovinato?» dice. «Come hai fatto a sapere che cercavo proprio questo?» Hai fatto la scelta giusta, il tuo regalo è un successo, ma ciò nonostante qualcosa ti lascia perplesso: la voce della creatura sta cambiando; diventa quella di una donna di mezza età. «Non ho intenzione di continuare a tenere sulle spine un amico come te» dice, e pronunciando queste parole si trasforma sotto i tuoi occhi in una donna alta che indossa una veste color porpora. «Sono Ditainta» comincia, «Ditainta delle steppe, ma qualcuno mi chiama anche il Simulatore. Sono al corrente della tua missione e posso aiutarti. Sei riuscito a sopravvivere fin qui, e ciò ti fa onore. Sei molto coraggioso e intelligente, ma ti avviso: ti attendono pericoli ancora più terribili. Quando ti troverai nella fortezza di Mampang guardati dall'ariete senza riposo poiché nemmeno con tutta

la tua Abilità potrai far fronte ai suoi poteri. Riuscirai a sopraffarlo soltanto stappando questa fiala». Ti porge una bottiglietta di vetro e riprende: «Difendila con tutte le tue forze e non permettere a nessuno di lasciar scappare il gas che contiene. Ti do ancora un consiglio: tra poco dovrai misurarti con il Serpente della Terra; sappi che i suoi poteri sono veramente grandi, ma che li perde quando non è a contatto con il terreno. Forse questa informazione ti permetterà di sconfiggere la bestiaccia. Voglio darti anche questo in cambio del tuo dono». Ti porge il suo bastone e prosegue: «È un bastone incantato e ti conferirà dei poteri particolari quando dovrai combattere i Sette Serpenti. Ora ti devo lasciare, devo essere a casa prima che tramonti il sole». Si ritrasforma nella creaturina deforme nella quale ti eri imbattuto e si mette in marcia. Questo incontro è stato proprio fortunato: guadagni 2 punti di Fortuna. Il bastone che Ditainta ti ha dato indebolirà tutti i serpenti che combatterai, quindi potrai sottrarre 2 punti dalla loro Abilità per tutto il tempo in cui sarai in possesso di questo bastone. Ti accorgi anche che il bastone è stato ricavato da un ramoscello di giovane quercia, e quindi potrai servirtene anche per fare degli incantesimi. Ormai la creatura non si distingue più; ti volti e continui per la tua strada. Vai al **114**.

291

Affronta i Pesci Volanti come se si trattasse di una sola creatura:

Pesci Volanti	Abilità 8	Resistenza 8

Se riesci a vincerli vai al **75**.

292

I Goblin della palude si fermano nella radura solo per riprendere fiato, poi si rimettono a correre guardandosi continuamente alle spalle con inquietudine. Ora devi decidere se aspettare ancora, per scoprire gli eventuali inseguitori dei Goblin (vai al **105**), o se lasciare questo luogo (vai al **270**).

293

Cominci a remare: l'acqua del grande lago è densa e sporca, ed è molto faticoso procedere (perdi 1 punto di Resistenza). Il traghettatore ti guarda senza dire una parola, mentre remi con difficoltà. Provi a parlargli, ma non ti risponde: ha un'espressione inebetita e lo sguardo perso nel vuoto. Cerchi ancora di rivolgergli la parola, ma non ottieni risposta. C'è qualcosa che

non va. Posi i remi, lo raggiungi e lo scuoti, ma appena gli tocchi le spalle il suo corpo si raggrinzisce e si affloscia sul sedile come un sacco vuoto! Nello stesso istante un getto di gas si sprigiona con un sibilo dal corpo inerte del traghettatore e si leva in aria, di fronte a te. Successivamente comincia a girare su se stesso e gradualmente assume la forma di un serpente alato, che discende verso di te formando dei cerchi sempre più stretti ed emanando un odore acre e soffocante. Devi agire in fretta: afferri l'arma per combatterlo (vai al **261**) o ricorri alla magia?

ZAP	KIN	SIX	DUM	HUF
363	**419**	**482**	**464**	**350**

Se ignori il serpente e guardi cos'è successo al traghettatore, vai al **21**.

294

Gli Elfi Neri ti seguono con lo sguardo mentre lasci l'accampamento e non si oppongono in alcun modo alla tua partenza. Vai al **269**.

295

Con molta prudenza continui a marciare attraverso le canne e l'erba alta, quando un rumore proveniente da destra ti fa fermare. Si tratta del fruscio di un grosso serpente, che emette un sibilo ed alza la testa, voltandola a destra e a sinistra come se stesse cercando qualcosa. Quando i suoi occhi si posano su di te un getto di vapore si sprigiona dalle sue fauci e le sue ali sbattono vigorosamente. Il rettile si alza in aria sopra

la tua testa, pronto ad attaccarti. Intendi metter mano alle armi (vai al **103**) o ricorrere alla magia (vai al **53**)?

296

La pozione medicinale non è quello che ti aspettavi: la fiala che la maga ti ha dato contiene un liquido che non è di nessuna utilità nell'esercizio delle arti magiche. Comunque ha la proprietà di curare qualsiasi malattia che potrai prendere nel corso del viaggio. Guadagni 2 punti di Fortuna. Ora vai al **92** e lascia la casa dell'Elfo.

297

Ripeti parola per parola l'incantesimo degli spiriti. Nell'aria regna un silenzio innaturale e solo le nuvole si muovono in cielo. Improvvisamente un rumore secco rompe il silenzio: si tratta di un lampo che scende dal cielo e cade sul terreno proprio nel posto in cui c'erano gli spiriti. Sono spariti! Li chiami con una voce minacciosa che però non riesce a nascondere la paura che cominci ad avere. La voce sepolcrale si rifà sentire: lo spirito scoppia in una risata beffarda che riecheggia nell'aria e pian piano svanisce. Appena non si sente più, una voce dolce femminile ti chiama per nome e dice: «Ti hanno ingannato! Gli spiriti maligni sono stati mandati dall'Arcimago e tu sei caduto nella loro trappola. Senza saperlo hai profanato il mio nome tre volte ripetendo il loro incantesimo, quindi non potrò aiutarti». La voce familiare è quella della tua dea; ma appena svanisce, la risata prende il suo posto e la faccia dello spirito ti appare: la sua bocca

deforme si apre in un sorriso di scherno, e intanto l'intero viso si gonfia fino a diventare grande quanto te. Non smette di gridare, ridere, urlare, sbeffeggiare... tanto che sei costretto a tapparti le orecchie per cercare di attutire il chiasso. Ora la faccia dello spirito è due volte più grande di te e la sua cavernosa bocca è aperta. Non fai neanche in tempo a guardarci dentro che scivoli al suo interno: una lingua rossastra, lunga e biforcuta come quella di un serpente, si arrotola attorno a te e ti aspira violentemente. Sei stato imprigionato nella tenebrosa gola dello spirito e non riuscirai certo ad uscire. Nessuno può dire se troverai la morte o sopravviverai, ma una cosa è sicura: resterai in questo luogo per l'eternità e il mondo sarà per te solo un ricordo...

298

Accetti le sue condizioni e ti inchini di fronte alla statua. La dea ti lascerà uscire dal tempio sano e salvo, ma il prezzo da pagare è caro: durante tutta la tua missione alla ricerca della Corona dei Re non potrai più avvalerti dell'aiuto di Libra. Ora sei solo nelle terre di Kakhabad! Lascia il tempio e vai al **309**.

299

Oolooh ti segue fino alla porta del magazzino con una faccia accigliata. Fuori, ad attenderti, c'è il vecchio Elfo con un piccolo gruppo di persone. «Ehi» grida Oolooh, «ci ha fatto perdere tempo! Questo individuo è un ladro che non ha niente da offrire in cambio della nostra merce. Sbarazziamoci di questo rospo schifoso. Cesstar!» Vai al **288**.

(fig. 24) La roccia su cui eri seduto esplode

300 *(fig. 24)*

Mentre ti alzi per andartene urti col piede un frammento di roccia, che si mette a rotolare giù per il sentiero. A metà strada si ferma e come per magia *cambia direzione*! Ora sta rotolando verso di te, che resti a guardarlo strabiliato mentre ti colpisce alla caviglia (perdi 1 punto di Resistenza). Ti abbassi, per massaggiarti la gamba, e la terra comincia a tremare; la parte superiore della roccia su cui eri seduto esplode come un vulcano in piena eruzione, facendo cadere pietre dappertutto. Scappi per cercare di evitare la pioggia di sassi (vai al **30**) o pronunci una delle seguenti formule?

DOZ	MAG	WOK	FOG	HUF
453	**378**	**477**	**447**	**428**

301

Scendi nella fossa per parlare all'incantatore di serpenti. Ti sembra un po' *troppo* cordiale e non sai se puoi fidarti. Tutti i serpenti ti stanno osservando, ma non si muovono. L'incantatore ti chiede se durante il viaggio hai trovato degli oggetti magici e se puoi mostrargliene qualcuno. Apri lo zaino e gli mostri che cosa contiene (vai all'**87**) o rifiuti la sua richiesta e gli chiedi che ti racconti qualcosa di sé (vai al **108**)?

302

La notte è senza luna, non si vede niente ed è veramente difficile avanzare nel buio. Finalmente arriva l'alba e alla luce tutto è più semplice. Perdi 2 punti di Resistenza per aver camminato tutta la notte e 3 punti di Resistenza se ieri non hai mangiato. Da che parte

intendi proseguire? Ti dirigi a nord-est (vai al **15**) o a nord-ovest (vai al **217**)?

303

Il gorgoglio ricomincia, questa volta a babordo, e qualcosa esce dalla superficie del lago e si alza in aria: si tratta di una massa d'acqua che prende la forma di un serpente alato, che resta sospeso in aria lasciando cadere delle goccioline. Ora ti guarda fisso ed è pronto ad attaccare. Ricorri alla magia?

WOK	FOF	RAZ	MUD	HOT
436	**493**	**414**	**473**	**385**

O lo combatti in qualche altro modo (vai al **172**)?

304

È passata un'ora e mezza, ma in questo luogo non c'è segno di vita. Rischi di dover aspettare ancora molto prima di riuscire ad attraversare il lago Ilklala: infatti è possibile arrivare all'altra sponda soltanto chiamando il traghettatore, ma se non sai come farlo non potrai più muoverti da qui.

305

Il Cespuglio Strangolatore ti stringe sempre più forte; lotti disperatamente per liberarti, ma i tuoi sforzi sono inutili e ben presto ti è difficile respirare. Non puoi muovere le braccia quindi ti è impossibile ricorrere alla magia. Ti resta una sola cosa da fare per sopravvivere: invocare l'aiuto di Libra. Se nel corso di questa avventura non l'hai ancora chiamata vai al **56**; in caso contrario il tuo viaggio finisce qui.

306

Riprendi il sentiero e lo segui fino ad un bivio: prendi la strada di sinistra (vai al **244**) o quella di destra (vai al **214**)?

307

Appena esci dal crepaccio il serpente ti si arrotola di nuovo attorno alla gamba. Non esitare: uccidi il rettile! Vai al **263**.

308

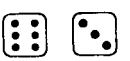
Il boato si sente sempre più distintamente, e fai appena in tempo a scoprire un crepaccio dove ripararti. Ti infili la tunica di cuoio per proteggerti alla meglio e aspetti che cada la pioggia. Ma invece di piovere si alza il vento e questa volta è molto violento. Tieni stretto lo zaino per paura che voli via e ti copri gli occhi per ripararli dalle raffiche, ma la forza con cui soffiano è straordinaria. Tira un dado per vedere cosa ti accade:

Numero uscito:

1-2	Vai al **44**.
3-4	Vai al **141**.
5-6	Vai al **219**.

309

Puoi dirigerti verso nord (vai al **149**) o verso nord-est (vai al **15**). Che direzioni prendi?



310

Di quale formula intendi servirti?

NAP	MAG	FIX	DIM	SUS
470	**452**	**433**	**487**	**424**

Se non ne conosci neanche una devi affrontare la creatura con le armi: ti servi di un'arma normale (vai al **32**) o di un'arma d'argento (vai all'**84**)?

311

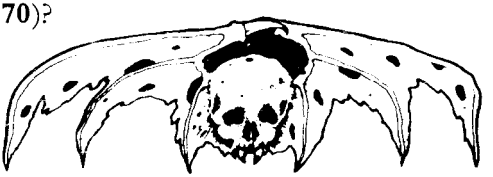
Diventi sempre più sospettoso, ma lo segui lo stesso verso la roulotte finché ti si presenta l'occasione buona per fuggire. Ti infili tra due carri e poi ti metti a correre verso l'uscita dell'accampamento. Gli Elfi Neri lanciano delle grida, preparano gli archi e fanno partire numerose frecce. Tira un dado: il numero uscito corrisponde al numero delle frecce. Ora devi tentare la Fortuna per ciascuna freccia: se sei fortunato ti manca, se sei sfortunato ti colpisce e ti ferisce. Le prime tre frecce (o meno di tre, se lanciando il dado avevi ottenuto un numero inferiore) ti faranno perdere 2 punti di Resistenza, mentre dopo la terza freccia (se il numero uscito è maggiore di tre) ne perderai 1 perché ormai sarai lontano. Una volta fuori tiro scegli la direzione da prendere andando al **269**.

312

L'uomo corre in un angolo del fosso e porta il flauto alle labbra. Gli corri dietro per finirlo, ma mentre avanzi una strana sensazione ti pervade il corpo. Vai al **248**.

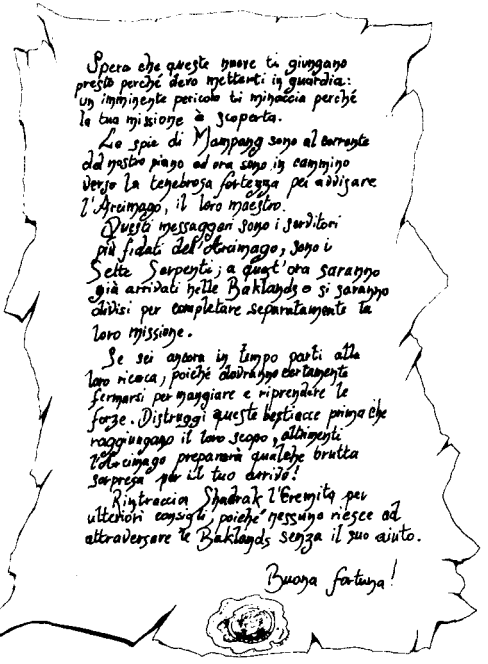
313

Nel momento in cui sfoderi l'arma loro imbracciano gli archi e ti puntano addosso le frecce. Rimanete a fissarvi per qualche momento, ma cosa intendi fare? Deponi l'arma e pronunci in fretta una formula (vai al **175**) o ti precipiti addosso ai Centauri e li attacchi (vai al **70**)?



314

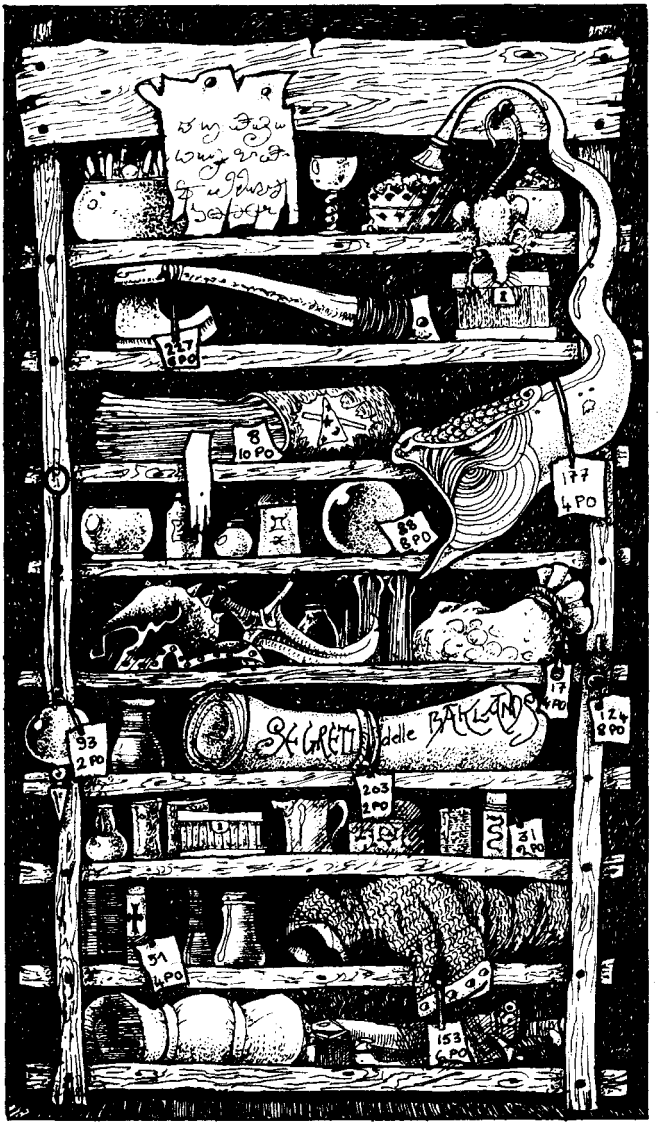
I Falconi Notturni volano in cerchio sopra di te e si preparano all'attacco, ma improvvisamente la formazione si rompe e le bestiacce si disperdono, gridando con una tonalità diversa. *Qualcosa* li ha disturbati ed ora sono confusi, ma non riesci a capirne la ragione. Dopo qualche istante un uccello appare tra i falconi: si tratta di un'Aquila dalla Cresta Dorata che fa irruzione nel gruppo e colpisce gli uccellacci col suo becco mortale. Adesso che la fortuna è tornata a sorriderti ti senti più sollevato: infatti le Aquile dalla Cresta Dorata vengono addestrate nel reame di Analand specialmente per combattere. Ma come mai quest'aquila si trova così lontano dalla sua patria? La osservi mentre colpisce uno dei falconi con il suo becco aguzzo e ne spenna un altro con i suoi artigli; gli altri due si mettono in volo verso ovest per scappare dal temibile rapace. A questo punto l'aquila vola giù in picchiata, atterra vicino a te e tende il collo, al quale porta appeso un messaggio che reca il sigillo reale del monarca di Analand. Srotoli la pergamena e leggi:


Spero che queste parole ti giungano presto perché devo metterti in guardia: un imminente pericolo ti minaccia perché la tua missione è scoperta.
Le spie di Mampang sono al corrente del nostro piano ed ora sono in cammino verso la tenebrosa fortezza per aiutare l'Arcimago, il loro maestro.
Questi messaggeri sono i guardiani più fidati dell'Arcimago, sono i Sette Serpenti; a quest'ora saranno già arrivati nelle Baklands o si saranno divisi per completare separatamente la loro missione.
Se sei ancora in tempo parti alla loro ricerca, poiché dovranno certamente fermarsi per mangiare e riprendere le forze. Distruggi queste bestiacce prima che raggiungano il loro scopo, altrimenti l'Arcimago preparerà qualche brutta sorpresa per il tuo arrivo!
Rintraccia Shadrak l'Eremita per ulteriori consigli, poiché nessuno riesce ad attraversare le Baklands senza il suo aiuto.
Buona fortuna!

Ti volti per ringraziare l'uccello che ti ha portato un messaggio così prezioso, ma è già sparito. Ha compiuto la sua missione ed ora starà tornando ad Analand, volando in alto per sottrarsi alla vista dei nemici. Rileggi attentamente il messaggio e lo infili nella tunica. Il consiglio è molto prezioso: devi per forza scovare e distruggere i messaggeri dell'Arcimago prima che la notizia del tuo arrivo giunga a Mampang. Vai al **48**.

315 *(fig. 25)*

Il vecchio Elfo ti conduce al centro dell'accampamento dove è situato un grande carrozzone. La porta è sorvegliata da due Elfi armati e il vecchio dà ordini a uno dei due dicendo: «Di' a Oolooh che abbiamo un cliente» e la guardia sparisce nel carrozzone per dare notizia del tuo arrivo. Dopo un po' un Elfo con la faccia scura viene ad aprire la porta e dice: «E chi mai può essere a caccia d'affari qui, nel mezzo di Baddu-Bak? Ah, un umano! Bene, vieni dentro, vieni. Vediamo che genere di affari possiamo concludere insieme! Entra, entra!» Ti fa cenno di entrare e ti precede. Appena metti piede nel magazzino una luce di meraviglia ti brilla negli occhi: Oolooh possiede un'infinità di articoli interessanti, come oggetti magici, erbe, fiale, armi... Il mercante ti guarda da sotto gli occhiali a forma di mezzaluna e sfoglia una specie di catalogo. «Che arte pratichi straniero? La magia? O l'arte del combattimento? Sei un artigiano? Che cosa ne dici di qualche regalo da portare a casa? Ne abbiamo per tutti i gusti, e a prezzi ragionevoli!» Mentre continua a parlare delle sue merci tu dai un'occhiata agli scaffali. «Che ne dici di una bella ascia-mannaia, il numero 227? Ti sarà utile se ti avventurerai al nord, e solo per 6 Pezzi d'Oro. Preferisci un pendolo d'ottone, il numero 93? Oscilla sempre, anche in pieno campo magnetico: 2 Pezzi d'Oro ed è tuo. C'è anche questo anello con una bella perla, il pezzo numero 124, un regalo degno di un re, ma costa 8 Pezzi d'Oro. Ti interessa forse una borsa di vitaline? Fammi pensare... il pezzo 17: sono provviste ideali per un lungo viaggio. Solo 4 Pezzi d'Oro per l'intera borsa». Se hai denaro puoi comprare tutto ciò che c'è sui suoi scaffali,



(fig. 25) Lo scaffale è pieno di cose interessanti

o se preferisci barattare scegli uno qualsiasi dei tuoi oggetti (eccetto l'arma) da offrirgli in cambio. Tira i dadi per ogni oggetto che gli proponi, per vedere se hai il senso degli affari: se il numero uscito è maggiore della tua Abilità l'Elfo Nero non è interessato allo scambio; se il numero uscito è uguale allà tua Abilità valuterà il tuo oggetto 3 Pezzi d'Oro e in questo caso potrai scambiarlo con uno qualsiasi dei suoi oggetti che costa fino a 3 Pezzi d'Oro; se vuoi qualcosa che costa di più devi aggiungere qualcos'altro. Se infine il numero uscito è minore della tua Abilità Oolooh valuterà molto bene il tuo oggetto, e cioè 3 Pezzi d'Oro più la differenza che c'è tra la tua Abilità e il punteggio ottenuto dai dadi. Per esempio se la tua Abilità è 7 e il numero uscito 5 l'oggetto verrà valutato 3 Pezzi d'Oro più la differenza (2) e cioè 5 Pezzi d'Oro. Con questo oggetto potrai avere qualcosa che costa fino a tale somma. Se non hai niente da offrire, o non desideri barattare vai al **299**. Se compri qualcosa potrai sapere di cosa si tratta andando al paragrafo che corrisponde al numero del pezzo.

316

I rumori si sentono sempre più distintamente, finché un gruppo di Goblin della palude sbuca nella radura. Vi trovate proprio di fronte. I Goblin sono delle orrende creature col naso schiacciato e con le mani palmate. È evidente che sono molto sorpresi di vederti. Provi a parlare con loro (vai al **208**), impugni l'arma (vai al **194**) o ricorri alla magia?

GOB	NIF	POP	RAP	NIP
459	**331**	**484**	**396**	**347**

317

Fenestra assume un tono canzonatorio e dice: «Pensi che voglia aiutare qualcuno che aveva in mente di usare le armi con me? Non ti dirò niente, vattene! E fai presto, prima che ti dia un altro assaggio dei miei poteri!» Ti guarda fisso e i suoi occhi diventano incandescenti come carboni accesi. Decidi che è meglio non rischiare di rimanere qui e ti dirigi verso la porta. Una volta all'esterno riprendi il sentiero e ti rimetti in marcia. Vai al **92**.

318

Continui a camminare verso nord-ovest. Vai al **47**.

319

Estrai dallo zaino gli stivali di pelo di Borrinskin e ti appresti a calzarli. Intanto il serpente striscia su un ramo più alto e ti osserva attentamente, ma prima ancora che tu riesca ad infilarti gli stivali salta giù dall'albero e ti si attorciglia attorno al corpo. Riesci a sbarazzarti del pericoloso rettile, ma ora devi combattere:

Serpente del Fuoco	Abilità 13	Resistenza 12

Se lo uccidi vai al **306**.

320

Rivolgi a Libra una disperata preghiera ma intanto le pietre ti piovono addosso. Una ti colpisce la gamba e ti fa perdere 1 punto di Resistenza. Improvvisamente odi una voce dolce e melodiosa che sussurra il tuo nome all'orecchio. La dea ti ha risposto! La ascolti:

«Sei uno dei miei più fedeli adoratori e vorrei aiutarti a portare a buon fine la tua missione, ma neanche una dea può far nulla se la preghiera le viene rivolta nel tempio di un'altra divinità. Anzi, questo è un grave insulto, ma so che sei in buona fede e per questo ti perdono. Comunque non posso aiutarti in questa occasione». Maledici la tua incoscienza: è chiaro che chi prega una dea nel tempio di un'altra è un profanatore! Mentre stai lì a imprecare un'altra pietra ti piomba in testa e ti fa cadere: perdi 3 punti di Resistenza. Come farai ad uscire da questo luogo? Ti metti a pregare la dea del tempio (vai al **206**) o provi ad aprire la trappola (vai al **156**)?

321

Entri sotto la tenda e vieni presentato come un ricco viandante che desidera comprare del cibo. Il menù è ordinario: per 6 Pezzi d'Oro ti verrà data una scodella di zuppa di mirtilli seguita da una porzione di Gloister con pane, serviti insieme ad una tazza di infuso d'erbe. Se puoi permettertelo paga e vai al **163**. Se non hai una tale somma o se non sei disposto a sborsarla vai al **192.**

322

Ti allontani dalla roccia e ti incammini verso la steppa. Vuoi dirigerti a nord-ovest (vai al **149**) o a nord-est (vai al **73**)?

323

Ordini agli spiriti di rivelarti il loro aspetto reale, ma questi non ti rispondono. Allora chiedi che ti dicano chi è il loro dio, ma di nuovo non ottieni risposta. Comunque ti accorgi che sotto i cappucci sta cambiando qualcosa, ma le loro facce sono nascoste e non riesci a vedere che cosa sta succedendo. Ordini agli spiriti di mostrarsi: allora portano lentamente le mani ai cappucci e li tirano indietro, scoprendo qualcosa che ti fa raggelare. Gli spiriti hanno teste di serpente, ed emettendo dei sibili terrificanti si lanciano verso di te con la rapidità di un lampo! Preso dal panico, ti precipiti fuori dal cerchio che hanno stretto attorno a te e ti metti a correre verso la foresta, senza neppure osare voltarti indietro. Lo spavento che ti sei preso ti fa perdere 1 punto di Abilità. Quando ti sei allontanato abbastanza, rallenti. Davanti a te si estende la Foresta di Snatta, la prossima tappa del tuo viaggio. Vai al **133**.

324

Fenestra vuole darti un aiuto donandoti uno dei seguenti oggetti:

Una pozione medicinale	Vai al **296**.
Un portafortuna	Vai al **195**.
Un fischietto	Vai al **221**.

Scegline uno, poi recati al paragrafo indicato per scoprirne le proprietà. Se Fenestra ti aveva già dato il fischietto vai lo stesso al **221.**

325

Cadi al suolo privo di forze. Il capo dei Centauri ti passa accanto e ti sferra un calcio con lo zoccolo. Vedendo che non sei in grado di reagire si china su di te e rovista tra le tue cose, impadronendosi di tutto ciò che trova. Credendoti morto il Centauro si allontana, ma non sei ancora giunto alla fine dei tuoi giorni: dopo esserti riposato un po' potrai rimetterti in cammino. Purtroppo però hai perso tutti gli oggetti e le provviste. Vai al **273.**

326

Avanzi di qualche passo e gli dai un colpo mortale, senza pietà, ed il tuo avversario crolla bocconi a terra: ora non spaventerà più i pacifici passanti. Con un colpo del piede volti il suo corpo inerme, ma appena lo tocchi assisti ad un fenomeno che ti fa agghiacciare! Vai al **143.**

327

Impugni l'arma e ordini alla creatura di restituirti il regalo. «Non te lo ridarò *mai*» ride. La sua ingratitudine ti manda su tutte le furie e ti precipiti sullo gnomo, che però si mette a fare degli strani gesti con le mani e ti punta un dito contro. Improvvisamente i tuoi stivali cominciano a muoversi da soli, inciampi, cadi per terra battendo la testa su una roccia e rimani

(fig. 26) Il sentiero si fa sempre più stretto

privo di sensi. Perdi 3 punti di Resistenza. Riprendi conoscenza dopo qualche ora, ma ormai la creatura è già lontana. Vai al **114**.

328

Scoppia un tuono che conferma i tuoi timori: *la tempesta ti sta seguendo!* Ti fermi e cerchi un posto dove ripararti, ma non ne vedi nessuno; l'unica cosa che ti resta da fare è coprirti meglio che puoi e proseguire tra le intemperie. Vai al **247**.

329 *(fig. 26)*

Il sentiero è molto largo e ciò dà da pensare che sia frequentato, però non c'è anima viva. Cammini per tutta la mattinata finché non raggiungi un incrocio nel bosco. Lo attraversi e procedi sempre nella stessa direzione. Ora il sentiero diventa più stretto e accidentato, ma dovrebbe essere proprio quello che porta al lago Ilklala. Ti infili tra due cespugli che sono cresciuti fin sulla strada, ma rimani impigliato tra i rami. Infastidito cerchi di liberarti, ma più ti sforzi, più ti senti stringere. Un brivido di paura ti percorre la schiena quando ti accorgi che il cespuglio si sta arrotolando al tuo corpo; tra poco non sarai più in grado di muoverti. Cosa fai? Sfoderi l'arma (vai al **167**) o pronunci una formula magica?

NIP	GOB	ROK	FIX	HOT
466	**346**	**368**	**448**	**387**

Se sei in possesso dell'essenza di corteccia vai al **212**; se hai una ascia-mannaia vai al **196**.

330

Una dolce voce femminile ti giunge all'orecchio; ti guardi intorno, ma non vedi nessuno. «Non temere» bisbiglia, «tu non puoi vedermi, ma io sono con te. Sono venuta ad avvisarti: la pergamena che hai trovato ti sarà di grande aiuto, ma un guerriero come te non può sperare di comprenderne il significato. Su questa pergamena è riportato l'incantesimo che riduce all'impotenza il Serpente del Tempo; se lo pronuncerai non avrai più nulla da temere. Posso dirti solo un'altra cosa: se incontrerai il Serpente del Tempo non cercare di sconfiggerlo con le armi o con la magia, piuttosto fai del tuo meglio per leggere la formula». Quando la voce sparisce srotoli la pergamena. Troverai la sua illustrazione al paragrafo **410**. In questo incantesimo è celato un numero: scoprilo, e quando incontrerai il Serpente del Tempo recati al paragrafo corrispondente invece di combatterlo. Ora rimettiti in viaggio andando al **270**.

331

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e un odore nauseante si espande nell'aria. I Goblin della Palude arricciano il naso e si mettono ad annusare, ma sfortunatamente a queste sudicie creature piace la puzza! Tu, piuttosto, possiedi un paio di tamponi per il naso? Se non li hai messi questo odore ti dà la nausea (perdi 3 punti di Resistenza) e ti costringe a lasciare il luogo (vai al **168**). Se invece possiedi i tamponi la puzza non ti dà nessun fastidio, e puoi decidere se affrontare i Goblin (vai al **194**) o scappare (vai al **168**).

332

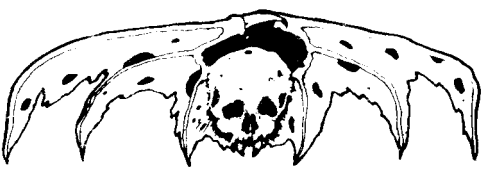
Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente: questo incantesimo fa effetto solo su creature non intelligenti. Torna al **49** e fai un'altra scelta.

333

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un ramoscello di giovane quercia? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. L'orso ti attacca e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Se hai il ramoscello tienilo in mano e pronuncia la formula: l'orso si ferma immediatamente e resta paralizzato, dandoti il tempo di rimetterti tranquillamente in cammino. Vai al **20**.

334

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello solare? Se non ce l'hai cerchi inutilmente di pronunciare la formula, mentre lo Scarabeo ti attacca e ti fa perdere 3 punti di Resistenza (vai al **286**). In caso contrario il gioiello si mette a brillare intensamente grazie alla magia; lo punti verso gli occhi dello Scarabeo e lo abbagli finché non indietreggia. Avevi ragione: hai a che fare con una creatura che vive sotto terra e che non sopporta la luce troppo forte. Lo Scarabeo torna nella sua tana e sparisce. Vai al **24**.



335

Perdi 2 punti di Resistenza. Grazie a questo incantesimo sei protetto da qualsiasi stregoneria praticata nei dintorni, ma il tempio non sta crollando a causa della magia. Devi fare ancora un salto per evitare una roccia che crolla e cadi di nuovo, facendoti male: perdi 2 punti di Resistenza e vai al **135**.

336

Perdi 2 punti di Resistenza. Questa formula ha l'effetto di proteggerti per un certo tempo dalle conseguenze che una caduta comporta. Andando al **42** puoi sfoderare l'arma ed arrampicarti sull'albero senza dover subire le penalità indicate. Se preferisci adottare un'altra tattica d'attacco vai al **197**.

337

Perdi 4 punti di Resistenza. Grazie a questa formula crei una barriera che i Falconi Notturni non possono oltrepassare. Sfortunatamente però sono in grado di volarci intorno ed il tuo piano non li fermerà. Vai al **258**.

338

Hai annientato quattro dei servitori dell'Arcimago, e ciò ti colloca al di sopra dei comuni mortali. Comunque gli altri tre serpenti sono in volo verso Mampang per dare notizia del tuo arrivo, e avrai bisogno di molto ingegno per superare la parte finale della tua missione. Vai al **498**.

339

Perdi 1 punto di Resistenza. Sei in possesso di una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Se la possiedi mettila in testa e pronuncia la formula rivolgendoti al piccolo serpente. Attendi per qualche attimo, ma non ottieni risposta. Farai meglio ad affrontarlo con le armi. Vai al **52**.

340

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci segretamente la formula concentrandoti sul campione ed aspetti che faccia effetto: la sua espressione cambia, da feroce e rabbiosa diventa pacifica, quasi amichevole. Comunque il combattimento deve cominciare: vai al **280** e porta a termine la lotta tenendo presente che grazie a questa formula la sua Abilità viene ridotta di 3 punti.

341

Perdi 2 punti di Resistenza. Questo incantesimo ti protegge da tutte le trappole che gli Elfi potrebbero tenderti. Ora scegli di seguire il vecchio (vai al **151**) o progetti un piano di fuga (vai al **311**)?

342

Hai ottenuto un ottimo risultato: aver vinto cinque dei serpenti dell'Arcimago è un'impresa degna del valoroso campione di Analand. Peccato che gli altri due serpenti ti stiano già precedendo in volo, per informare il loro padrone della tua missione e del punto esatto in cui ti trovi. Ma sei riuscito ad attraversare le Baklands e hai riacquistato fiducia in te stesso e nelle tue capacità: riporta la Resistenza al livello *iniziale* e vai al **498**.

343

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto. Mentre cerchi inutilmente di pronunciare la formula i Gatti di Snatta ti saltano addosso e ti feriscono al braccio (perdi 3 punti di Resistenza). Sfodera l'arma e vai al **99**. Se invece possiedi dei denti di Goblin gettane due per terra e pronuncia la formula (perdi 2 punti di Resistenza): davanti a te appaiono due Goblin ai quali ordini di attaccare i Gatti di Snatta. Sfortunatamente i Goblin sono creature veramente stupide, e poiché i loro avversari sono invisibili non tardano a farsi ammazzare. A questo punto devi sfoderare l'arma e combatterli tu (vai al **99**) a meno che non decidi di scappare (vai al **246**).

344

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi uno specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai non puoi servirti di questa formula e mentre cerchi inutilmente di recitarla le creature ti attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **188**). Se invece possiedi lo specchio

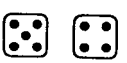
orientalo sulle creature pronunciando la formula. Poi tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **381**; se sei sfortunato vai al **365**.

345

Perdi 2 punti di Resistenza. Ora che hai pronunciato la formula sei protetto da qualsiasi stregoneria praticata nei dintorni. Ma nei paraggi non c'è nulla di magico. Lo Scarabeo ti attacca cogliendoti di sorpresa: perdi 2 punti di Resistenza a causa delle contusioni riportate nello scontro. Sfodera l'arma e vai al **286**.

346

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto (vai al **305**). Se invece li possiedi, puoi servirtene per creare dei Goblin in carne ed ossa e farti aiutare. Perdi 1 punto di Resistenza per ogni dente che usi (ogni dente diventa un Goblin). Per sapere se i Goblin riescono a liberarti dal Cespuglio Strangolatore tira un dado ed aggiungi al numero uscito il numero di Goblin che ti stanno aiutando. Se il totale è maggiore o uguale a 6 riesci ad uscire dal cespuglio (vai al **106**); se il totale è minore di 6 la pianta ti stringe e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Puoi fare altri tentativi per liberarti, ma ogni volta che provi e non riesci nell'intento perdi 2 punti di Resistenza. Assicurati che il numero di Goblin a tua disposizione sia elevato se vuoi essere praticamente sicuro di venir liberato, poiché una volta fatto il primo tentativo col dado non puoi più creare altri Goblin.



347

Perdi 2 punti di Resistenza. Possiedi della polvere gialla? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto; cerchi di scappare, ma i Goblin riescono a prenderti: sfodera l'arma e vai al **194**. Se invece possiedi la polvere gialla annusala e pronuncia la formula: ora hai il potere della rapidità. Vai al **168** e scappa da questo posto.

348

Perdi 1 punto di Resistenza. Sei in possesso di una pozione medicinale o di succo di mirtillo? Se non ne hai vai al **236**. Se possiedi uno dei due l'incantesimo fa effetto: riprendi completamente le forze e la tua Resistenza torna al punteggio *iniziale*. Ora è meglio che provi ad uscire dal fosso (vai al **211**).

349

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e una palla di fuoco appare nella tua mano. La lanci sulla volpe e il tiro va a segno, ma la bestia rimane incolume! Sfodera l'arma e vai al **256**.

350

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un corno del vento? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questa formula. Vai al **395**. Se hai il corno del vento soffiaci dentro e pronuncia la formula: dalla sua apertura esce una tremenda bufera che punta diritto sul Serpente dell'Aria. Il rettile cerca disperatamente di sfuggire al vento, ma viene investito dalla bufera che lo polverizza e ne disperde i resti. Hai sconfitto il Serpente dell'Aria! Ora vai al **213**.

351

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un corno del vento? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e mentre cerchi inutilmente di pronunciare la formula il serpente ti colpisce e ti fa perdere 3 punti di Resistenza. Sfodera l'arma e vai al **54**. Se possiedi il corno del vento soffiaci dentro e recita l'incantesimo: dalla sua apertura esce una tremenda burrasca che investe le ali del serpente e lo solleva in aria. Vai al **127**.

352

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere di pietra? Se non ne hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Se ne hai un po' gettala addosso al demone e pronuncia la formula. Comunque, siccome il demone è già di pietra l'incantesimo non fa effetto. Quindi, sia con la polvere di pietra che senza, il Demone della Roccia ti coglie di sorpresa e ti infligge un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Sfodera l'arma e vai al **268**.

353

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un flauto di bambù? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Vai al **248**. Se possiedi il flauto mettiti a suonare e pronuncia la formula. Un sorriso si disegna sulle labbra dell'uomo, che ridacchia: «Cosssì, miei cari ssserpenti, il nossstro ossspite è anche musssicista». Non è proprio la reazione che ti eri aspettato, ma su di lui l'incantesimo non fa effetto perché anche lui è un suonatore di flauto. Si mette a suonare e la sua musica copre la tua. Vai al **248**.

354

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una sfera di cristallo? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: vai al **171** e fai un'altra scelta. Se possiedi la sfera di cristallo vai al **492.**

355

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula, e un dardo di luce si sprigiona dalle tue dita e va a colpire il serpente che rimane polverizzato. Ora puoi allontanarti da questo posto andando al **309.**

356

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello d'oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e mentre stai ancora farfugliando la formula vieni attaccato e perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **188.** Se invece possiedi il gioiello d'oro mettitelo al collo e recita la formula: le creature si fermano e i loro visi non esprimono più collera, bensì interesse. Abbassano le clave e grugniscono. Non riesci a capire il loro linguaggio (se può venir definito tale), ma riesci a comunicare qualcosa a gesti prima che si voltino e se ne

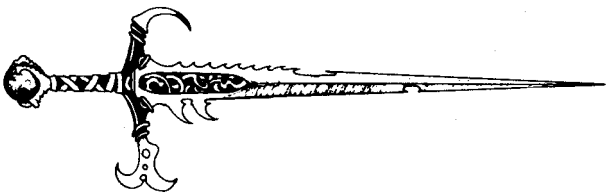
vadano. Ora puoi proseguire. Guadagni solo 1 punto di Resistenza perché questa notte il tuo sonno è stato disturbato, e perdi 3 punti di Resistenza se ieri non hai mangiato nulla. Ora intendi dirigerti a nord-ovest (vai all'**83**), a nord/nord-ovest (vai al **283**) o sempre dritto verso nord (vai al **60**)?

357

Hai annientato i Sette Serpenti: si può ben dire che il regno di Analand vanti un campione fuori del comune. Il buon fine di questa impresa significa che potrai continuare il viaggio verso la Fortezza di Mampang in tutta segretezza, senza che all'Arcimago venga data notizia della tua missione. In vista di ciò potrai cominciare la tua prossima avventura, intitolata *La Corona dei Re*, dal paragrafo **237** invece che dal paragrafo **1**. Puoi aggiungere 2 punti alla Abilità *iniziale* (tieni presente che questa è ora la tua Abilità *iniziale*), ed 1 punto alla Fortuna *iniziale* (regolati come per l'Abilità). Inoltre anche la Resistenza ritorna al punteggio *iniziale*. Vai al **498**.

358

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto, e mentre cerchi invano di pronunciare la formula i Gatti di Snatta ti colpiscono al braccio e ti fanno perdere 3 punti di Resistenza. Sfodera l'arma e vai al **74**. Se possiedi dei denti di Goblin gettane a terra due e pronuncia la formula (perdi 2 punti di Resistenza). In una frazione di secondo appaiono due Goblin ai quali ordini di attaccare i gatti. Sfortunatamente la loro presenza non ti è di grande aiuto poiché i gatti sono invisibili e riescono facilmente ad ucciderli. Devi estrarre l'arma e combattere. Vai al **74**.

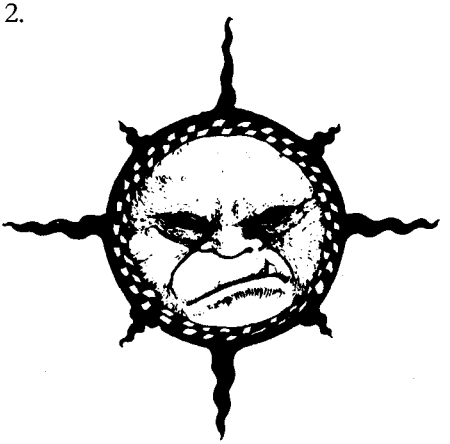


359

Perdi 1 punto di Resistenza. Sei in possesso di un corno del vento? Se non ce l'hai la formula non fa effetto: vai al **97** e fai un'altra scelta. Se possiedi il corno del vento soffiaci dentro e pronuncia la formula: ne esce un suono che diventa sempre più forte, finché una violenta raffica di vento esplode dall'apertura e soffia in direzione del misterioso fenomeno. Questo si sforza di restare dove si trova, ma è impotente di fronte alla forza della tua bufera e viene sospinto nell'aria. Ora puoi decidere da che parte proseguire: vai al **322**.

360

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della cera d'api? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto e mentre cerchi inutilmente di farfugliarlo i Pesci Volanti ti attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **291**. Se invece hai della cera d'api strofinala sull'arma e pronuncia la formula. Poi vai al **291** e combatti le creature tenendo presente che in questo combattimento la tua arma infliggerà dei colpi che faranno perdere al tuo avversario 4 punti di Resistenza invece dei soliti 2.



361

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e l'orso ti attacca facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **139**. Se invece hai la parrucca mettitela in testa, pronuncia la formula e parla all'orso. Ma la bestiaccia ha solo un messaggio da darti: ha fame ed è in cerca di cibo! Torna velocemente al **244** e fai un'altra scelta.

(fig. 27) Puoi creare un terribile gigante

362 *(fig. 27)*

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei denti di gigante? Se non ne hai non puoi ricorrere a questa formula. Torna al **115**. In caso contrario, concentrandoti su un dente e pronunciando la formula, puoi creare un impressionante gigante in carne ed ossa al quale puoi ordinare di frantumare la roccia e di liberarti. Il gigante, nonostante il caldo, in pochi minuti riesce a rimuovere la roccia e a liberarti la gamba. Ora che ha fatto il suo lavoro il gigante sparisce. Vai al **307**.

363

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e un dardo di luce si sprigiona dalla punta delle tue dita e va a colpire il serpente, ma lo oltrepassa! Questo incantesimo non ti aiuterà in questa occasione. Vai al **395**.

364

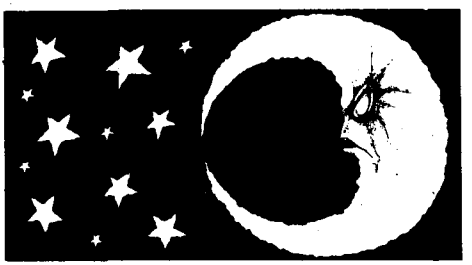
Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e ti accorgi che stai perdendo tempo. Come mai hai deciso di servirti di questo incantesimo? Il serpente si meraviglia del tuo errore madornale ed approfitta della situazione per attaccarti in tutta velocità. Perdi 2 punti di Resistenza e impugni l'arma. Vai al **45**.

365

Appena pronunci la formula una delle creature lancia la clava sullo specchio che ti cade di mano e finisce per terra, andando in mille pezzi. Ormai non potrà più esserti utile: sfodera l'arma e vai al **188**.

366

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e senti dentro di te una voce che ti avvisa che un pericolo imminente è in agguato. Evidentemente il vecchio Elfo ti sta tendendo una trappola. Puoi seguirlo per un certo tratto progettando di scappare al momento buono (vai al **311**) o puoi dirgli che intendi acquistare da loro delle provviste sperando che un po' di denaro li faccia diventare meno sospettosi (vai al **215**).



367

Perdi 1 punto di Resistenza. Questo incantesimo serve a rendere goffi gli avversari che ti attaccano con armi o altri oggetti, ma non fa effetto sul serpente. Devi affrontarlo con le armi: vai al **54**.

368

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere di pietra? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo: vai al **305**. Se possiedi la polvere di pietra spargila sul Cespuglio Strangolatore e pronuncia la formula: comunque questo incantesimo non fa effetto sulle piante quindi devi impugnare l'arma e cercare di liberarti da solo. Vai al **167**.

369

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere di pietra? Se non ne hai non puoi usare questo incantesimo. Se ne hai pronuncia la formula e spargi la polvere su un oggetto qualsiasi per farlo diventare di pietra. Ma ciò non ti è di grande aiuto, e con o senza magia una pietra ti crolla sulla schiena: eri così occupato con la formula che non ti sei accorto che stava cadendo. Perdi 3 punti di Resistenza e vai al **135**.

370

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti su una roccia che si trova nelle vicinanze e la trasformi in un mucchio di tesori. Comunque lo Scarabeo di Baddu non si impressiona affatto e ignora la tua magia. Con un violento colpo di tenaglie ti fa ruzzolare a terra. Perdi 2 punti di Resistenza. Decidi che è meglio combatterlo con le armi: vai al **286**.

371

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della sabbia? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto. Vai al **236**. Se possiedi la sabbia gettala sulla roccia bollente e pronuncia la formula: grazie alla magia crei una pozza di sabbie mobili attorno alla roccia, che comincia ad affondare nel terreno ribollendo e gorgogliando. Quando scompare sei libero di uscire dalla fossa. Vai al **43**.

372

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della cera d'api? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto anche se tu pensi il contrario: vai al **268** e combatti il demone,

ma perdi 1 punto di Abilità perché sei troppo sicuro di te. Se possiedi della cera d'api vai lo stesso al **268**, ma in questo caso la lama della tua arma è talmente affilata che ogni colpo portato a segno infligge 4 punti di Resistenza al posto dei soliti 2.

373

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un ramoscello di giovane quercia? Se non ce l'hai la formula non fa effetto e i pesci ti attaccano facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **291**). Se invece hai il ramoscello il sortilegio fa effetto su un piccolo numero di Pesci Volanti che rimarranno sospesi in aria, ma la maggioranza continuerà ad attaccare. Vai al **291** e diminuisci di 1 punto l'Abilità dei pesci.

374

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai della colla? Se non ne hai torna al **272** e fai un'altra scelta. Se invece possiedi della colla mettila su un qualsiasi oggetto e pronuncia la formula: la colla fa presa all'istante, ma ciò non ti è molto d'aiuto. Cancella la fiala di colla dal tuo Foglio d'Avventura e torna al **272** per fare un'altra scelta.

375

Perdi 1 punto di Resistenza. Questo incantesimo non ti sarà di alcuna utilità in questa situazione, neanche se possiedi un gioiello solare. Torna al **115** e fai un'altra scelta.

376

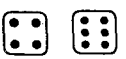
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una fialetta di colla? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo; vieni attaccato dai Gatti di Snatta mentre cerchi invano di farlo funzionare e perdi 3 punti di Resistenza. Vai al **99**. Se invece hai la colla gettala su un gatto e pronuncia la formula, ma poiché queste creature sono invisibili, catturarle o meno è una questione di fortuna: tenta la Fortuna. Se sei fortunato riesci ad intrappolare uno dei gatti mentre sta avanzando e solo i rimanenti tre ti attaccheranno; se sei sfortunato lo manchi. Ora vai al **99** e combatti.

377

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula ed una palla di fuoco ti appare nel palmo della mano. Il Serpente Lunare indietreggia e ti osserva attentamente, aspettando la tua prossima mossa. Con un gesto rapido gli tiri addosso la palla. Il rettile sfreccia da un lato cercando di evitarla, ma viene colpito e lancia un grido di dolore. Vai al **62**.

378

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed aspetti che faccia effetto, cioè che ti protegga da eventuali pratiche magiche. Ma sebbene stia succedendo qualcosa di magico, il tuo incantesimo non è abbastanza potente per proteggerti dalle forze che operano in questo luogo. Torna al **300** e fai un'altra scelta.



379

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un ramoscello di giovane quercia? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questa formula: torna al **49** e fai un'altra scelta. Se possiedi il ramoscello, pronuncia la formula per immobilizzare il traghettatore e convincerlo a farti portare dall'altra parte del lago senza pagare: lo liberi solo quando acconsente. Vai al **110**.

380

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che faccia effetto, ma non succede niente! Questo incantesimo può venire usato soltanto in luoghi chiusi, non all'aria aperta! Mentre aspetti, uno dei Falconi Notturni ti dà una beccata alla guancia e ti fa perdere un altro punto di Resistenza. È meglio che impugni l'arma prima che ti attacchino. Vai al **258**.

381

Mentre pronunci la formula una delle creature getta la clava sullo specchio, che ti scivola di mano e va a finire per terra. Trattieni il fiato, ma per fortuna non si rompe ed alla prossima occasione potrai ancora servirtene. Vai al **188**.

382

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi uno specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e mentre stai ancora aspettando che succeda qualcosa il Demone della Roccia ti colpisce e ti fa perdere 3 punti di Resistenza. Se possiedi lo specchio dal telaio d'oro tienilo davanti al demone e pronuncia

la formula: di fronte a te appare una copia esatta del demone, alla quale ordini di attaccare l'originale. Vai al **268** e porta a termine il combattimento tenendo presente che la copia ha la stessa Abilità e Resistenza dell'originale. Se il tuo demone perde dovrai essere tu a terminare il combattimento.

383

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e formi uno scudo invisibile che impedisce ai Gatti di Snatta di avvicinarsi. Non potendo infrangere lo scudo ti lasciano in pace e se ne vanno. Vai al **160**.

384

L'incantesimo fa effetto: «Un momento», dice il vecchio Elfo, «non accade spesso di avere visite da queste parti. Ecco una buona occasione per mostrare la nostra ospitalità. Cosa ne pensate?» La folla annuisce. «Vieni, straniero, ti faremo assaggiare una nostra specialità, la zuppa di mirtilli!» Segui il vecchio Elfo in cucina dove ti viene portata una tazza di minestra. Vai al **163**.

385

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei una serie di palle di fuoco che lanci sulla creatura. Hai preso bene la mira, ma le palle di fuoco si estinguono appena vengono a contatto col Serpente dell'Acqua. Vai al **172** e trova un'altra maniera per affrontarlo.

386

Hai sconfitto uno dei Sette Serpenti, ma gli altri sei sono scappati ed ora sono in volo verso la Fortezza di Mampang per avvisare il loro padrone del tuo arrivo. Sei riuscito ad arrivare alla fine del viaggio sano e salvo, ma non sei riuscito ad annientare tutti e sette i serpenti, quindi avrai bisogno di tutto il tuo coraggio e della tua intelligenza per intraprendere l'ultima tappa della tua missione. In vista di ciò perdi 2 punti di Resistenza, 1 di Abilità ed 1 di Fortuna. Vai al **498**.

387

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei una palla di fuoco che appare nel palmo della tua mano, ma ti rendi subito conto che questo metodo d'attacco è troppo rischioso: sei completamente avvolto dal Cespuglio Strangolatore e non c'è modo di gettare la palla senza restare ustionato. Farai meglio a sfoderare l'arma e ad andare al **167**.

388

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un braccialetto d'osso? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto (vai al **248**). Se hai il braccialetto d'osso mettitelo al polso e pronuncia la formula. Concentrandoti sull'Incantatore di Serpenti immagini che i suoi rettili strisciano fuori dalla fossa con l'intento di scappare. L'uomo lascia cadere il flauto e si mette a correre dietro i serpenti. L'illusione durerà soltanto per il tempo necessario a dare un'occhiata nella fossa, ma stai attento perché i veri serpenti sono ancora nei paraggi. Vai al **260**.

389

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della sabbia? Se non ne hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: vai al **97** e fai un'altra scelta. Se hai della sabbia gettala sul suolo attorno alla misteriosa apparizione e pronuncia la formula: non succede nulla. Lo strano fenomeno che ti sta di fronte non poggia sul terreno e di conseguenza non viene assorbito dalle sabbie mobili che hai creato. Vuoi dare un'occhiata più da vicino (vai al **157**) o non ti curi del fenomeno e ti rimetti in marcia (vai al **322**)?

390

Perdi 4 punti di Resistenza. L'incantesimo fa effetto e ben presto sei circondato da un'aura protettiva. Comunque non riesci a far nulla per liberarti le gambe. Torna al **115** e fai un'altra scelta.

391

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e dopo un po' uno dei Centauri scuote la testa e guarda i suoi compagni con aria sciocca. È il momento buono per andare al **70** e combattere, perché il Centauro che si trova sotto l'effetto della magia non prenderà parte alla lotta; non ti sarà difficile ucciderlo quando avrai finito con gli altri due.

392

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un braccialetto d'osso? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Purtroppo neppure con l'aiuto del braccialetto d'osso l'incantesimo è abbastanza potente da feri-

re il Serpente Lunare: non fa effetto in nessuno dei casi ed il serpente ti colpisce facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Impugna l'arma e combatti andando al **45**.

393

La tua lunga marcia attraverso le Baklands è ormai giunta alla fine.
Avendo lasciato le Paludi di Vischlami ora ti trovi in vista della Sierra Zanzunu: ti metterai in marcia verso la Fortezza di Mampang attraversando lo Xamen. Ma verrà data notizia del tuo arrivo? Quanti dei Sette Serpenti hai eliminato o ucciso, impedendo così che vadano ad avvisare l'Arcimago?

Nessun Serpente?	Vai al **496**.
Un Serpente?	Vai al **386**.
Due Serpenti?	Vai al **479**.
Tre Serpenti?	Vai al **444**.
Quattro Serpenti?	Vai al **338**.
Cinque Serpenti?	Vai al **342**.
Sei Serpenti?	Vai al **435**.
Sette Serpenti?	Vai al **357**.

394

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello d'oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: segui il vecchio Elfo andando al **151**. Se invece hai il gioiello d'oro vai al **384**.

395

La forma serpeggiante si fa sempre più vicina, per cercare di soffocarti: perdi 2 punti di Resistenza. Devi

decidere in fretta la tua prossima mossa: sfoderi l'arma ed affronti il serpente alato (vai al **261**), vai a vedere se puoi fare qualcosa per aiutare il traghettatore (vai al **21**) o preferisci ricorrere ad un'altra formula?

DUM	KIN	SIX	HUF	ZAP
464	**419**	**482**	**350**	**363**

396

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Devi decidere se scappare dai Goblin (vai al **168**), o sfoderare l'arma e combattere (vai al **194**). Se possiedi la parrucca verde vai al **410**.

397

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei attorno a te uno scudo invisibile che il serpente non è in grado di oltrepassare. Dopo un po' striscia via e ti lascia libero di allontanarti. Vai al **309**.

398

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di perle? Se non ce l'hai l'incantesimo non funziona: non diventi invisibile, ma *credi* di esserlo. Vai al **74** per affrontare i Gatti di Snatta ma perdi 2 punti di Abilità per tutta la durata della battaglia. Se possiedi l'anello di perle pronuncia la formula, e sotto il manto dell'invisibilità ti allontani. Vai al **271**.

399

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ne hai non puoi ricorrere a questa for-

mula. Se hai i cristalli puoi concentrarti su di loro e pronunciare la formula tirandoli contro la porta. All'impatto i cristalli esplodono facendo un gran baccano, ma la porta è molto solida e rimane intatta. Torna al **171** e fai un'altra scelta.

400

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula ed una puzza nauseante si espande nell'aria. La volpe annusa, e appena l'odore le penetra nelle narici guaisce e con la coda tra le zampe si mette a correre lontano. Ma neanche tu sopporti questo odore. Hai messo i tamponi nel naso? Se non li hai ti viene la nausea (perdi 3 punti di Resistenza); in caso contrario la puzza non ti crea nessun fastidio. Ora puoi lasciare questo luogo andando al **95**.

401

Perdi 2 punti di Resistenza. La formula fa effetto: hai la sensazione che i geroglifici nascondano una trappola e capisci che è meglio non occuparsene. Se desideri esaminare la trappola vai al **180**. Se vuoi esaminare l'iscrizione nei dettagli, senza tener conto dell'avvertimento vai al **189**. Se vuoi dare un'altra occhiata in giro vai al **101**.

402

Perdi 1 punto di Resistenza. Che tu abbia o meno l'acqua incantata necessaria per far funzionare l'incantesimo non otterrai nulla, poiché non sei in grado di far risuscitare i morti. E inoltre nessuno è morto! Al vederti alle prese con la formula il campione degli

Arcantropi si arrabbia e ti sferra un colpo con la sua clava di legno. Perdi 3 punti di Resistenza. È meglio che impugni l'arma e che vai al **280**.

403

Perdi 1 punto di Resistenza. Grazie alla formula crei una puzza disgustosa che si espande attorno alla barca. Ma purtroppo l'odore non infastidisce i Pesci Volanti. Possiedi dei tamponi per il naso? Se non ne hai la puzza ti penetra nelle narici e ti fa perdere 3 punti di Resistenza. Ora sfodera l'arma e vai al **291**.

404

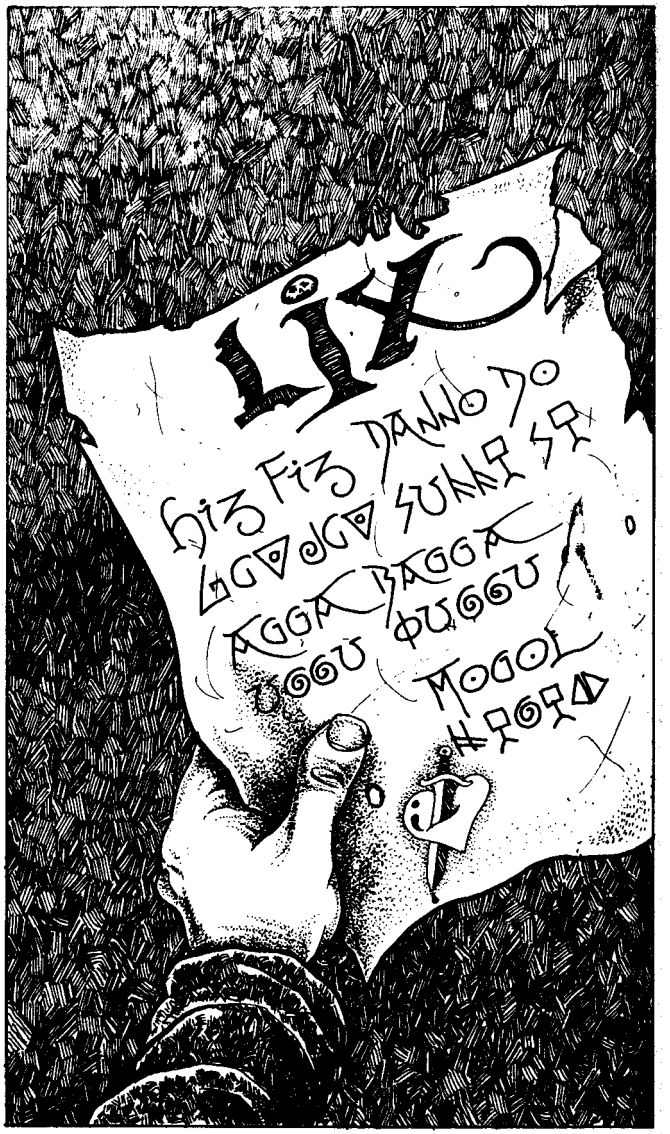
Perdi 2 punti di Resistenza. Questo incantesimo non fa effetto all'aria aperta. Torna al **49** e fai un'altra scelta.

405

Perdi 1 punto di Resistenza. Sei in possesso di un flauto di bambù? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Se hai il flauto pronuncia la formula e mettiti a suonare. Sfortunatamente la cosa non fa nessun effetto sul serpente, che sfreccia su di te e ti attacca. Con il flauto o senza perdi 2 punti di Resistenza: sfodera l'arma (vai al **45**).

406

Perdi 1 punto di Resistenza. Sia con il ramoscello di giovane quercia (di cui hai bisogno per realizzare questo incantesimo) che senza non riesci a far molto: il calore aumenta e perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **236**.



(fig. 28) Sulla pergamena è indicato un numero

407

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e lanci una palla di fuoco sul piccolo serpente, che svanisce in un lampo. Tutto ciò che resta di lui è uno scheletro carbonizzato. Ora puoi allontanarti da questo posto e andare al **309**.

408

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed una voce interiore ti risuona nel cervello per metterti in guardia su questo personaggio: la sua musica è incantata! La cosa migliore è cercare di assecondarlo oppure andarsene il più in fretta possibile. Se desideri circuirlo potresti mostrargli che cos'hai nello zaino (vai all'**87**); se preferisci andartene immediatamente lascia la fossa (vai al **318**). Altrimenti puoi semplicemente restare ad ascoltare la musica che sta suonando (vai al **248**).

409

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e, concentrandoti sulla porta, lanci un dardo che colpisce la serratura. Con un gran baccano la porta trema e gira sui cardini. Vai al **265**.

410 *(fig. 28)*

Ti metti in testa la parrucca e pronunci la formula: a poco a poco cominci a comprendere gli strani borbottii dei Goblin e sei in grado di parlare tu stesso il loro linguaggio. Vieni così a sapere che stanno scappando da un grosso serpente: sono convinti che abbia grandi poteri, e spieghi loro che molto probabilmente

si tratta di uno dei messaggeri dell'Arcimago. I Goblin hanno tentato di liberarsene con un incantesimo scritto su una vecchia pergamena, ma non sono riusciti a decifrarlo ed ora non sanno cosa fare. Chiedi se puoi dare un'occhiata allo scritto, e uno di loro ti porge il rotolo. Lo apri e trovi uno strano messaggio redatto in forma di incantesimo; lo studi e cominci a capirne il senso. Esamina attentamente l'illustrazione: potresti scoprire il numero di un paragrafo. Quando incontrerai il Serpente del Tempo andrai sicuramente incontro alla morte se non avrai scoperto la chiave dell'incantesimo. Se incontrerai il più pericoloso dei sette rettili, vai al paragrafo indicato dalla formula (tieni bene a mente il numero a cui recarti, perché non ti verrà data alcuna indicazione nel testo), e se sarà quello giusto riuscirai a sconfiggere la malabestia. Ringrazi i Goblin per le informazioni e prometti che farai il possibile per distruggere il Serpente del Tempo. Vai al **295**.

411

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed una palla di fuoco appare nel palmo della tua mano. La lanci addosso al serpente che quando viene colpito manda un sibilo, ma resta indenne e la palla rimbalza. Sei costretto a fare un salto per evitare di venir colpito a tua volta. Hai intenzione di sfoderare l'arma e di arrampicarti sull'albero (vai al **42**), pensi ad un altro modo per attaccarlo (vai al **197**) o lasci stare il serpente e ti rimetti in marcia (vai al **306**)?

412

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Torna al **189** e fai un'altra scelta.

413

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula: da questo momento sei protetto da qualsiasi pratica magica. Sfortunatamente il Serpente Lunare ti attacca senza l'aiuto della magia e ti colpisce facendoti perdere altri 2 punti di Resistenza. Vai al **45**.

414

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della cera d'api? Se non ne hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Il serpente si accorge del tuo imbarazzo e ti colpisce facendoti perdere 3 punti di Resistenza. Vai al **172**. Se possiedi la cera d'api spalmala sull'arma e pronuncia la formula. Ora vai al **172**, e se scegli di combattere sappi che la tua arma infliggerà colpi più potenti del solito, e poiché il serpente è fatto d'acqua ogni volta che verrà ferito perderà 3 punti di Resistenza invece dei soliti due.

415

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei sei copie esatte della tua persona. L'orso si ferma ed esamina ogni creatura, cercando di decidere quale deve attaccare. Ad un tratto si muove, e purtroppo sta attaccando proprio te! Sfodera l'arma e vai al **139**.

416

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: la volpe ti attacca e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Sfodera l'arma e vai al **256**. Se possiedi la parrucca verde mettitela in testa e serviti della magia per comunicare con la bestia. Questa comunque non è interessata a parlare con te e pensa solo a mangiare: vuole fare di te il suo prossimo pasto! Sfodera l'arma e vai al **256**.

417

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunciando la formula crei una barriera magica che si erge di fronte a te. Nulla può penetrarla, ma hai fatto male i tuoi calcoli: il muro non ti serve affatto. Torna al **272** e fai un'altra scelta.

418

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Vai al **236**.

419

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi uno specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo, ma anche se ce l'hai constati con orrore che l'ondeggiante Serpente dell'Aria non si riflette nello specchio! Vai al **395**.

420

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una maschera nera? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto:

l'Arcantropo ti dà un colpo con la clava e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Ora che ti ha sfidato vai al **280** per combattere. Se possiedi la maschera nera mettila davanti al viso e pronuncia la formula: l'Arcantropo comincia a guardarti con preoccupazione e dopo qualche istante è completamente terrorizzato! Si volta e fugge via tra i fischi e le grida della sua gente per sparire in una delle capanne. Gli spettatori ti guardano ora con sospetto e decidi che è meglio andarsene. Vai al **173**.

421

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **97** e fai un'altra scelta. Se hai la parrucca verde mettila in testa e aspetta che l'incantesimo faccia effetto. Cerchi di comunicare con lo strano fenomeno, ma non succede niente. Torna al **97** e fai un'altra scelta.

422

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti su uno dei Centauri: questo guarda il suo arco e poi lo getta a terra. Gli altri rimangono ad osservare il loro compagno che ora guarda fisso nel vuoto. Approfitti dell'occasione per attaccare:

Primo Centauro	Abilità 1	Resistenza 7
Secondo Centauro	Abilità 7	Resistenza 6
Terzo Centauro	Abilità 7	Resistenza 8

Combatti i Centauri uno alla volta, in ordine inverso. Una volta ammazzati i primi due puoi permettere al terzo di arrendersi. Se lo fai vai al **35**; se preferisci finirli tutti vai al **154**.

423

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una sfera di cristallo? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e i Gatti di Snatta ti attaccano e ti fanno perdere 3 punti di Resistenza. Vai al **74**. Se possiedi la sfera tienila in mano e pronuncia la formula: all'interno del globo vedi una figura che potrebbe essere la tua, e un certo numero di Gatti di Snatta che si avvicinano! Leggendo nella sfera vedi in anticipo da dove provengono le creature e con queste informazioni sei in grado di evitarle e di rimetterti in marcia sano e salvo. Vai al **271**.

424

Perdi 2 punti di Resistenza. Aspetti sperando che l'incantesimo faccia effetto: vieni avvertito telepaticamente che lo Spettro della Morte è un'illusione, e che non rappresenta una reale minaccia, però senti che a causa di un serpente sta per capitarti qualcosa di molto pericoloso. Puoi sfidare la creatura che ti sta di fronte con una normale arma: vai al **32**.

425

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo.

Se invece ce l'hai mettila in testa, pronuncia la formula e aspetta le indicazioni che dovrebbero pervenirti grazie alla magia. Purtroppo non ricevi nessun messaggio fisico. Torna al **171** e fai un'altra scelta.

426

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e in un batter d'occhio crei una barriera che si erge tra te ed i pesci. I tuoi attaccanti vanno a sbattere contro il muro e rimbalzano in acqua, incapaci di arrivare fino a te. Vai al **75**.

427

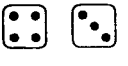
Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi ricorrere a questo incantesimo poiché non possiedi la polvere gialla necessaria per realizzarlo. Nel frattempo l'Incantatore di Serpenti si è messo a suonare. Vai al **248**.

428

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi il corno del vento? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: una pioggia di sassi ti cade addosso e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **30**. Se possiedi il corno in questione pronuncia la formula: crei un vento tremendo che però soffia solo in una direzione e che quindi non riesce a spazzare via tutte le pietre, come speravi. Non ti sarà di molto aiuto in questa occasione. Vai al **30**.

429

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed una barriera invisibile si forma tra te e le pietre, che



rimbalzano sul tuo scudo protettivo. Quelle più grandi lo fanno tremare, ma resiste. Dopo qualche momento l'incantesimo perde l'effetto. Vai al **9**.

430

Perdi 4 punti di Resistenza. Gli uccelli si preparano ad attaccarti mentre tu pronunci la formula: quando fa effetto si fermano in cielo come se fossero in attesa di ordini e allora comandi che volino al sud. Immediatamente volteggiano in aria e partono in volo verso il porto di Kharé. Ben presto però l'incantesimo perde l'effetto ed essi tornano per attaccarti. Vai al **314**.

431

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere di pietra? Se non ne hai cerchi disperatamente di pietrificare i Gatti di Snatta, ma l'incantesimo non fa effetto. Uno di loro ti attacca e ti fa perdere 3 punti di Resistenza: sfodera l'arma e combatti andando al **99**. Se hai la polvere di pietra cerca di immobilizzare tre dei Gatti di Snatta che ti stanno attaccando. Tenta la Fortuna: se sei fortunato le tre creature invisibili diventano statue e solo il quarto gatto resta a combattere; se sei sfortunato riesci a pietrificare solo una delle bestie mentre le altre ti affrontano. Comunque sfodera l'arma e vai al **99**.

432

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il pendolo d'ottone necessario per realizzarlo. Segui il vecchio Elfo in direzione del carrozzone. Vai al **151**.

433

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi ricorrere a questo incantesimo poiché non possiedi il ramoscello di giovane quercia necessario per realizzarlo. Mentre cerchi di farlo funzionare, lo Spettro della Morte ti colpisce con le sue lunghe dita e ti ferisce ad una guancia facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Sbrigati a impugnare l'arma e vai al **32**.

434

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula ed un odore putrido e nauseabondo infesta l'aria e sale fino alla bestiaccia. Possiedi un paio di tamponi per il naso? Se non ce li hai la puzza arriva anche fino a te e ti fa venire la nausea (perdi 3 punti di Resistenza). Se hai i tamponi mettiteli in fretta per evitare di star male. Purtroppo però l'odore non infastidisce il serpente che rimane seduto comodamente sull'albero. Torna al **123** e fai un'altra scelta.

435

Hai attraversato le Baklands ed hai sconfitto sei dei serpenti dell'Arcimago. Ma il settimo, ancora in vita, sta volando ad ali spiegate verso il suo padrone e ti precederà a Mampang per avvisarlo della tua missione. Nonostante ciò il successo ti ha ridato la fiducia in te stesso: riporta l'Abilità e la Resistenza al livello *iniziale*. Se l'unico serpente rimasto è il Serpente Solare vai al **458**, altrimenti vai al **498**.

436

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai una moneta? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Se hai la moneta mettitela sul polso e pronuncia la formula: il Pezzo d'Oro si trasforma in uno scudo invisibile. Vai al **172**, e se decidi di combattere lo scudo ti permetterà di sottrarre 2 punti dalla Forza d'Attacco della creatura.

437

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e l'orso si ferma immediatamente: gli ordini di voltarsi e andarsene, e lui obbedisce. Vai al **20**.

438

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una sfera di cristallo? Se non ce l'hai devi tornare al **115** e fare un'altra scelta. Se ce l'hai l'incantesimo fa effetto: nel globo cominciano ad apparire dei colori, e appena si schiariscono riesci a vedere un picco roccioso. Si tratta del posto in cui ti trovi! Ma gli scricchiolii del terreno e la pioggia di pietre spariscono e tutto torna tranquillo. Cosa significa tutto ciò? Certo questa informazione non ti è di molta utilità in questo momento. Torna al **115** e fai un'altra scelta.

439

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai un braccialetto d'osso? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo e mentre cerchi inutilmente di farlo funzionare la creatura ti attacca: perdi 2 punti di Resistenza e vai al **188**. Se hai il braccialetto, infilalo al polso e pronuncia la formula: sotto i loro occhi ti trasformi in un

demone cornuto che erutta fumo e fiamme dalle narici. Hai indovinato: queste creature primitive sono molto superstiziose ed hanno preso la tua trasformazione per un segno di collera dei loro dei. Comandi loro di depositare i loro averi e poi di andarsene: terrificati fanno come dici. Vai al **251**.

440

Perdi 2 punti di Resistenza. Appena pronunci la formula lo Scarabeo si ferma; ti osserva mentre cresci e diventi due volte più grande del normale. Vai al **286** e porta a termine il combattimento tenendo conto che anche la tua Abilità è raddoppiata.

441

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai una pozione medicinale o del succo di mirtillo? Se non ne hai l'incantesimo non funziona. Se hai uno dei due puoi usarlo tu oppure offrirlo al traghettatore. Se lo bevi tu, riporta la tua Abilità al livello *iniziale* e vai al **49** per scegliere la prossima mossa. Se lo offri al traghettatore, quello acconsentirà a trasportarti gratis dall'altra parte del lago: vai al **110**.

442

Con l'aiuto della formula penetri nella mente del vecchio Elfo: è chiaro che ti sta tendendo una trappola dicendoti di seguirlo. Per evitarla puoi dirgli che intendi spendere del denaro. Ti mostri desideroso di acquistare delle provviste (vai al **215**), o dici che sei un commerciante come loro e che vorresti vedere che cos'hanno da offrire (vai al **315**)?

443

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un pendolo d'ottone? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e il serpente ti attacca e ti fa perdere 3 punti di Resistenza. Devi sfoderare l'arma e passare all'attacco: vai al **54**. Se hai il pendolo d'ottone fallo oscillare lentamente e cerca di attirare l'attenzione del serpente sul medaglione metallico. Purtroppo però questo incantesimo non è tanto potente da superare la forza di volontà del grande serpente, che dà un colpo al pendolo, lo fa cadere a terra (ormai è perso) e ti attacca. Ora devi passare alle armi: vai al **54**.

444

Hai vinto tre dei serpenti, e puoi essere giustamente fiero del tuo valido tentativo di ostacolare il loro arrivo a Mampang. Ma il tuo sforzo non è stato sufficiente, perché gli altri riusciranno ad avvisare l'Arcimago che ti riserverà un benvenuto speciale! In vista di ciò perdi 1 punto di Abilità. Ora vai al **498**.

445

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che faccia effetto, ma intanto parte un'altra freccia. Tira un dado: se il numero uscito va da 1 a 3, ti colpisce e perdi 2 punti di Resistenza. I Centauri caricano di nuovi gli archi: questo incantesimo non serve in questa situazione! È meglio che li attacchi in fretta andando al **70**.

446

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed una voce interiore ti avvisa di stare attento allo strano fenomeno che ti sta davanti, poiché è pericoloso e non ha niente da offrirti. Se ti tieni a distanza sei salvo, ma devi fare attenzione a non avvicinarti troppo. Vai al **157**.

447

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede nulla! Non puoi ricorrere a questo incantesimo all'aria aperta, e mentre stai ancora cercando di farlo funzionare ti trovi al centro di una pioggia di sassi. Perdi 1 punto di Resistenza e vai al **30**.

448

Perdi 1 punto di Resistenza. Sei in possesso di un ramoscello di giovane quercia? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: devi andare al **305**. Se hai il ramoscello pronuncia la formula e il Cespuglio Strangolatore si immobilizzerà all'istante. Riesci così a liberarti e vai al **106**.

449

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione di acqua di fuoco? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e i pesci ti attaccano facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **291**. Se hai la pozione di acqua di fuoco bevila e pronuncia la formula: immediatamente una forza si sprigiona nel tuo corpo e i tuoi muscoli si gonfiano. Comunque ci sono talmente tanti pesci che nemmeno tutta questa potenza ti è di grande aiuto. Vai al **291** e porta a termine il combattimento.

450

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi ricorrere a questo incantesimo poiché non possiedi la sfera di cristallo necessaria per realizzarlo. Mentre cerchi inutilmente di farlo funzionare la musica dell'incantatore ti giunge alle orecchie. Vai al **248**.

451

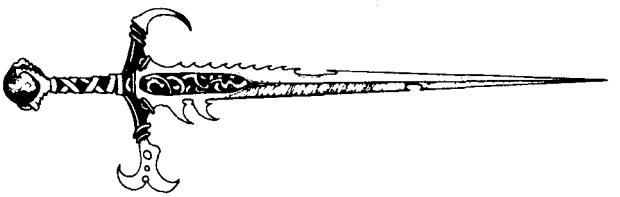
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una fialetta di colla? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e i Gatti di Snatta ti attaccano facendoti perdere 3 punti di Resistenza. Vai al **74**. Se possiedi la colla gettala a terra e pronuncia la formula, ma poiché i gatti sono invisibili è solo merito della fortuna se qualcuno passa sopra il liquido adesivo e rimane incollato. Vai al **74** e segui le istruzioni. Comunque puoi tentare la Fortuna: se sei fortunato riesci a fermare uno dei Gatti di Snatta, e di conseguenza avrai il diritto di eliminarne uno dal numero che uscirà quando tirerai i dadi. Se sei sfortunato tutti i Gatti di Snatta sfuggiranno alla colla.

452

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che succeda qualcosa. La nebbiolina scintillante riappare ed avvolge nuovamente la creatura. Mentre sale, lo Spettro della Morte si trasforma in un'altra creatura che ora si trova dinnanzi a te: è un uomo forte e calvo che ti guarda nervosamente e sorride. Lo Spettro della Morte era un'illusione ed ora devi combattere la creatura:

Uomo Calvo	Abilità 6	Resistenza 9

Se vinci vai al **143**; se preferisci risparmiare la vita all'uomo vai al **72**.



453

Perdi 2 punti di Resistenza. Questo incantesimo è efficace contro qualsiasi creatura, ma è del tutto inutile contro una pioggia di pietre! Vai al **30**.

454

Perdi 4 punti di Resistenza. Grazie all'incantesimo crei attorno a te uno scudo invisibile che i Gatti di Snatta non possono oltrepassare. Riprendi il cammino approfittando dell'invulnerabilità e lasci indietro le bestiacce. L'incantesimo svanisce in una radura dove puoi fermarti per un breve periodo di tempo. Vai al **20**.

(fig. 29) Un dardo di luce va a colpire il demone

455 *(fig. 29)*

Perdi 4 punti di Resistenza. Grazie alla formula un dardo di luce si sprigiona dalla punta delle tue dita e va a colpire il demone, che però è fatto di roccia e resta indenne. Torna al **185** e fai un'altra scelta.

456

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una maschera nera? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e mentre cerchi di farlo funzionare le creature ti attaccano: perdi 2 punti di Resistenza e vai al **188**. Se hai la maschera nera tienila davanti al viso e pronuncia la formula: grazie alla magia incuti paura alle creature. Ciò ti avvantaggia nella battaglia che devi sostenere (vai al **188**): hai il diritto di sottrarre 2 punti dalla Forza d'Attacco delle creature, finché si trovano in questo stato di panico.

457

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula in tutta tranquillità ed ordini all'Arcantropo di non avvicinarsi. Ma il piano non ha funzionato, poiché questo incantesimo è efficace solo su creature non intelligenti! Sfodera l'arma e preparati alla battaglia. Vai al **280**.

458

Che tu te ne sia accorto o meno, il Serpente Solare è stato catturato e non sarà in grado di fuggire per informare l'Arcimago della tua missione. Non tener conto dei vantaggi che ti sono stati dati nell'ultimo paragrafo e recati invece al **357**.

459

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai sfodera l'arma e vai al **194**. Se invece hai i denti di Goblin gettane quanti vuoi per terra e pronuncia la formula (perdi 1 punto di Resistenza per ogni dente usato). Da ogni dente sorge un Goblin in carne ed ossa, al quale puoi ordinare di combattere al tuo posto. Ogni Goblin ha Abilità 7 e Resistenza 5. Vai al **194** e porta a termine il combattimento che si svolgerà nel modo abituale, uno contro uno; tuttavia i Goblin della palude rimasti senza avversari attaccheranno te senza tener conto delle tue creazioni.

460

Perdi 4 punti di Resistenza. Reciti l'incantesimo e punti un dito in direzione della creatura, sprigionando un dardo di luce che la sfiora senza colpirla poiché è ben nascosta tra i rami. Torna al **123** e fai la tua prossima mossa.

461

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: sfodera l'arma e vai al **52**. Se hai la parrucca verde mettila in testa e recita l'incantesimo: alla tua richiesta di fermarsi il serpentello si mette a guardarti e sibila: «Grande bestione a due zampe, mi hai risvegliato! Vattene se non vuoi che ti morda». Gli spieghi che non intendi nuocergli in alcun modo, ma quello replica: «Lasciami in pace». Combatti o ricorri nuovamente alla magia? Vai al **23** e fai un'altra scelta.

462

Perdi 4 punti di Resistenza. Prepari l'incantesimo e pronunci la formula facendo molta attenzione perché usarla su te stesso potrebbe essere molto pericoloso. Punti il dardo vicinissimo a te sperando che il lampo di luce riesca a spaccare il suolo. Il tuo piano funziona! Ora la gamba è libera. Vai al **307**.

463

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi ricorrere a questo incantesimo poiché non possiedi il ramoscello di giovane quercia necessario per realizzarlo. Mentre aspetti che succeda qualcosa, due dei Falconi Notturni sfrecciano a terra e ti graffiano la pelle con i loro becchi affilati. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al **258**.

464

Perdi 2 punti di Resistenza. L'incantesimo *funzionerebbe,* ma qui non è per nulla appropriato poiché il Serpente dell'Aria è sprovvisto di armi. Vai al **395**.

465

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione medicinale o del succo di mirtillo? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto: torna al **272** e fai un'altra scelta. Se hai uno dei due, pronuncia la formula e prendi una dose della pozione. In pochi istanti ti sentirai rinvigorito poiché l'incantesimo fa effetto. Riporta la Resistenza al livello *iniziale* poi torna al **272** e fai un'altra scelta.

466

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere gialla? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto. Se hai la polvere annusane un po' e pronuncia la formula. Comunque il Cespuglio Strangolatore ti tiene fermo, e sebbene i tuoi movimenti siano diventati molto più rapidi del normale non riesci ugualmente a liberarti. Vai al **305**.

467

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una sfera di cristallo? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo e devi sfoderare l'arma. Purtroppo i Gatti di Snatta ti attaccano improvvisamente: perdi 3 punti di Resistenza e vai al **99**. Se possiedi la sfera puoi servirtene per leggere nel futuro: vedi te, i Gatti di Snatta e vedi anche da dove provengono. Con queste informazioni non sarà difficile evitare le creature. Vai al **41**.

468

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente! Questo incantesimo può venire usato soltanto in luoghi chiusi e in questa occasione è del tutto inefficace. Nel frattempo la volpe ti attacca e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. A questo punto devi impugnare l'arma e combatterla andando al **256**.

469

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e la porta si apre: vai al **265**.

470

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il pendolo d'ottone necessario per realizzarlo. Mentre cerchi inutilmente di farlo funzionare, lo Spettro della Morte ti schiaffeggia con le sue lunghe dita ferendoti la guancia e facendoti perdere 2 punti di Resistenza. È meglio che impugni l'arma per combatterlo. Vai al **32**.

471

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un medaglione tempestato di pietre preziose? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo: il serpente ti attacca e ti fa perdere 3 punti di Resistenza. Vai al **54** e affrontalo con le armi. Se possiedi il medaglione in questione mettilo al collo e pronuncia la formula: quando il serpente sta per attaccarti ti alzi in aria ed afferri il rettile per portarlo con te. Vai al **127**.

472

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta di stoffa? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: segui l'Elfo e vai al **151**. Se invece hai la calotta vai al **442**.

473

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai dei granelli di sabbia? Se non ne hai il serpente ti attacca mentre stai ancora farfugliando la formula e ti fa perdere 3 punti di Resistenza. Vai al **172**. Se possiedi la sabbia puoi pronunciare la formula, che però non servirà a nulla: il serpente, essendo fatto d'acqua, non rimane intrap-

polato dalle sabbie mobili neppure se riesci a trovare il modo di metterli in contatto. Hai soltanto sprecato la sabbia. Ora vai al **172**.

474

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi il corno del vento? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: sfodera l'arma ed arrampicati sull'albero (vai al **42**). Se possiedi tale corno usalo per produrre, grazie alla magia, una potente raffica di vento. Ora affronta con l'arma il Serpente del Fuoco andando al **42**; tieni presente che grazie al vento che hai creato sarai protetto dalle sue fiamme e non subirai nessuna perdita causata dalle ustioni. Inoltre guadagni 2 punti di Abilità (ma solo durante questo combattimento). Se preferisci allontanarti da qui senza combattere vai al **306**.

475

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un dente di Gigante? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, e mentre cerchi di farlo funzionare una delle creature manda a segno un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **188**. Se hai il dente di Gigante gettalo a terra; stai ancora pronunciando la

formula quando una delle creature lo raccoglie velocemente e se lo mette in tasca. Sembra che consideri questo dente come un oggetto di gran valore! Sfodera l'arma e vai al **188**.

476

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che accada qualcosa, ma non è così. Questo incantesimo è stato preparato per aprire le porte! Nel frattempo uno dei Centauri scocca un'altra freccia. Tira un dado: un numero da 1 a 3 indica che sei stato colpito e che hai perso 2 punti di Resistenza. Ora la tua sola speranza è quella di riuscire ad attaccarli mentre ricaricano gli archi. Vai al **70**.

477

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Mentre cerchi invano di pronunciare la formula, le rocce ti colpiscono e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **30**. Se possiedi la moneta, pronunciando la formula crei uno scudo magico che ti protegge dalla pioggia di sassi. Vai al **30**, ma grazie allo scudo non perdi nessun punto di Resistenza in quel paragrafo.

478

Perdi 2 punti di Resistenza. Con l'aiuto della formula crei un mucchietto d'oro che però non viene neppure notato dal demone. Invece questo muove pericolosamente le braccia e ti colpisce al petto facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Torna al **185** e fai un'altra scelta.

479

Sei giunto sano e salvo alla conclusione del pericoloso viaggio attraverso le Baklands, ma sei riuscito a sconfiggere solo due dei Serpenti dell'Arcimago. Gli altri cinque sono ora diretti verso Mampang per avvisarlo del tuo arrivo. In vista di ciò perdi 1 punto di Abilità ed 1 di Fortuna, perché la prossima tappa del tuo viaggio sarà la più pericolosa di tutte. Vai al **498**.

480

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello d'oro? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo: torna al **49** e fai un'altra scelta. Se hai il gioiello mettilo al dito e recita l'incantesimo. Appena fa effetto la faccia del traghettatore si raddolcisce. «Via, lascia perdere i soldi» dice, «oltre tutto non saprei come spenderli. Non preoccuparti, ti porterò dall'altra parte del lago e intanto mi farai compagnia». Vai al **110**.

481

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un ramoscello di giovane quercia? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: una pietra ti ferisce al braccio e ti

fa perdere 2 punti di Resistenza (vai al **135**). Se possiedi il ramoscello puoi servirtene per questo incantesimo. Pronunci la formula e i massi e le pietre non cadono più, immobilizzati grazie ai tuoi poteri magici. Vai al **9**.

482

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei sei duplicati della tua persona. Speri di confondere così il Serpente dell'Aria che ti sta davanti, ma le sei copie sono costrette ad accalcarsi nella piccola imbarcazione e quando il rettile vi avvolge col suo corpo non fa fatica a riconoscerti poiché sei l'unico che tossisce. Vai al **395**.

483

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della sabbia? Se non ne hai non puoi servirti di questo incantesimo, ma anche in caso contrario non risolveresti molto, poiché i Falconi Notturni non sono tipi da farsi intrappolare dalle sabbie mobili. Mentre ti stai ancora concentrando due dei volatili scendono per beccarti. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al **258**.

484

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non li hai non puoi ricorrere a questo incantesimo; devi piuttosto passare alle armi per affrontare i Goblin (vai al **194**). Se possiedi i cristalli, concentrati su di essi e pronuncia la formula: si trasformano in proiettili micidiali, e poiché i Goblin ti sono molto vicini non puoi mancarli. Uccidili e fruga tra i loro corpi. Vai al **277**.

485

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma l'orso continua ad avanzare verso di te e ti dà delle zampate che ti colpiscono al braccio; perdi 2 punti di Resistenza. Questo incantesimo ha lo scopo di rendere goffo un avversario, ma soltanto quando si trovi in possesso di armi: purtroppo l'orso è disarmato. Sfodera l'arma e vai al **139**.

486

Perdi 4 punti di Resistenza. Grazie alla magia crei intorno a te uno scudo invisibile ed impenetrabile. Ma questa protezione non servirà a liberarti dal calore della roccia che si trova sotto i tuoi piedi. Vai al **236**.

487

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e lo Spettro della Morte si ferma e scuote il capo: ti guarda inebetito, poi leva gli occhi al cielo. È l'occasione buona per attaccarlo: mentre si trova in questo stato di confusione combatterà con queste modalità:

Spettro della Morte	Abilità 5	Resistenza 9

Prima di ogni assalto tira un dado: se il numero uscito va da 1 a 4 rimarrà in questo stato; se esce un 5 torna normale per questo attacco (Abilità 9 e Resistenza 9); se esce un 6 torna normale per questo attacco e inoltre riesce a schiaffeggiarti con le sue lunghe dita ossute facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Se vuoi, quando la sua Resistenza ammonta a 3 o meno punti, risparmiagli la vita (vai al **205**); se invece preferisci dargli il colpo di grazia vai al **326**.

488

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e punti le dita in direzione dello Scarabeo lanciandogli addosso un potente dardo di luce che lo colpisce. Ma invece di annientarlo non fa altro che provocarne la rabbia: il suo corpo corazzato non viene intaccato ed ora lo Scarabeo è molto furioso. Vai al **286** e porta a termine il combattimento, ma durante il primo assalto aggiungi 4 punti alla Forza d'Attacco dello Scarabeo in quanto ora ti assale con maggiore violenza.

489

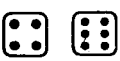
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ne hai raccogline uno da terra e pronuncia la formula. Grazie alla magia ora è esplosivo e scoppierà al contatto di qualsiasi cosa su cui lo lancerai. Ora torna al **272** e fai la tua prossima mossa.

490

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **97** e fai un'altra scelta. Se possiedi la parrucca mettitela in testa e pronuncia la formula: cerchi di parlare con lo strano fenomeno che ti sta davanti, ma non ricevi risposta. Forse non può sentirti. Vai al **157**.

491

Perdi 2 punti di Resistenza. Questo incantesimo farebbe effetto su una creatura più debole, ma non è abbastanza potente per sconfiggere il serpente. Torna in fretta al **263** e scegli un altro incantesimo.



492

Pronunci la formula e guardi nella sfera: vedi una scura caverna sotterranea, ammobiliata con un tavolo ed una sedia sulla quale siede un personaggio dalle sembianze umane: sta guardando in una sfera simile alla tua. Tuttavia non riesci a vedere che cosa vi appare; cosa può voler dire tutto ciò? Torna al **171** e fai un'altra mossa.

493

Perdi 4 punti di Resistenza. Crei una barriera invisibile che ti protegge il corpo, ma la creatura prende la rincorsa e lo attraversa! Devi architettare in fretta un altro piano. Vai al **172**.

494

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed una roccia che si trova lì vicino si trasforma in un mucchio d'oro. Aspetti che gli Arcantropi se ne accorgano, ma quando lo notano non si mostrano per nulla interessati. La prospettiva di un combattimento li attira molto di più del tesoro. Questo incantesimo ha solo ritardato la lotta, ed ora il campione degli Arcantropi si è innervosito: brandisce la clava e ti assesta un violento colpo al petto che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Ora è meglio che passi alle armi: vai al **280**.

495

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi ricorrere a questo incantesimo poiché non possiedi la polvere di pietra necessaria per realizzarlo. Intanto uno dei Centauri scocca un'altra freccia. Tira un dado: se il numero uscito va da 1 a 3, ti colpisce e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Dopo questo misero tentativo non ti resta altro che affrontarlo con l'arma alla mano, ma fai in fretta perché stanno già ricaricando gli archi. Vai al **70**.

496

Ora tutti i Sette Serpenti sono diretti in volo verso la fortezza dell'Arcimago per avvertirlo che stai arrivando, e lui prenderà provvedimenti per far sì che tu non raggiunga il tuo scopo. Nonostante i vari pericoli sei riuscito a sopravvivere nelle terre di Kakhabad, ma dure prove ti attendono a Mampang. In vista di ciò perdi 2 punti di Abilità, 2 di Resistenza e 2 di Fortuna. Ora vai al **498**.

497

Perdi 3 punti di Resistenza. Possiedi della colla? Se non ne hai la volpe ringhia, si lancia su di te e ti fa cadere (perdi 2 punti di Resistenza). Impugna l'arma e vai al **256**. Se possiedi una fialetta di colla lasciala cadere per terra, davanti alla volpe: la bestiaccia comincia subito ad annusarla e intanto tu pronunci la formula. Appena sfiora il suolo con il muso, la volpe si trova col naso letteralmente incollato e tu puoi tranquillamente rimetterti in marcia. Vai al **95**.

(fig. 30) Devi affrontare l'ultima parte del viaggio . . .

498 *(fig. 30)*

Ti fermi per dare un'occhiata al paesaggio. Devi ancora affrontare l'ultima parte del viaggio e cioè devi salire i monti di Zanzunu per raggiungere la fortezza di Mampang. Ora stai entrando nello Xamen inferiore: il percorso è in salita, ma non dovrebbero capitarti grossi inconvenienti poiché i picchi rocciosi dello Xamen sono abitati soltanto dagli Uomini Uccello. Continui a marciare in salita per diverse ore finché la luce del giorno si affievolisce. Mentre il sole tramonta i suoi ultimi raggi rischiarano un luogo che ti resterà per sempre impresso nella mente: la fortezza di Mampang. Le ombre del crepuscolo le conferiscono un aspetto tetro, e le sue alte torri e le sue forme angolose sembrano ancora più minacciose. Una cosa è certa: penetrare nella Fortezza di Mampang sarà di gran lunga l'azione più pericolosa della tua avventura!

LIBRO DELLA MAGIA

Durante il periodo di allenamento ti sono stati insegnati diversi incantesimi e formule magiche che potranno aiutarti nella tua avventura. Alla fine di queste istruzioni troverai la lista completa di queste formule, identificabili da parole di tre lettere. Nel corso dell'avventura ti sarà data l'opportunità di servirti delle formule magiche per risolvere problemi e per difenderti dai vari avversari, ma bada: *gli incantesimi sono identificabili esclusivamente da queste parole di tre lettere, perciò è importante che tu riesca a memorizzare almeno alcuni di questi codici.* A questo proposito sarà opportuno che, prima di iniziare ad usare i tuoi poteri magici, dedichi un po' di tempo allo studio delle formule, come farebbe un vero aspirante che decida di dedicarsi alle arti magiche. Ovviamente non sarai in grado di memorizzare tutt'e quarantotto le formule in una volta, ma a forza di usarle acquisterai una certa dimestichezza con gli incantesimi più utili. Per cominciare cerca di memorizzare tra i sei e i dieci incantesimi (i più adatti per cominciare sono quelli che ti verranno indicati più avanti), senza trascurare per questo la tua maestria nel maneggiare la spada. Con un po' di fortuna riuscirai a portare a termine la tua ricerca con questi pochi incantesimi, ma tieni presente che il tuo compito sarà tanto più facile quanti più incantesimi sarai in grado di usare. Alcune formule richiedono l'ausilio di qualche oggetto magico, come un gioiello o un anello incantato; se cercherai di usare l'incantesimo senza essere in possesso dell'oggetto appropriato perderai Resi-

stenza, poiché l'incantesimo non produrrà alcun effetto.

Ogni volta che pronunci una formula magica (con successo o meno) attingi alle tue riserve di energia e di concentrazione, perciò ogni incantesimo avrà un suo costo espresso in punti di Resistenza: ogni volta che ricorri alla magia devi dedurre questo costo dalla tua Resistenza totale. Hai tutto il tempo che vuoi per studiare gli incantesimi prima di imbarcarti in questa avventura, *ma una volta riposto il Libro della Magia non potrai più consultarlo, e dovrai far conto esclusivamente sulla tua memoria finché l'avventura non sarà terminata.* Non sei neppure autorizzato a copiare gli incantesimi per servirtene con maggior praticità. Questo perché, trovandoti ad affrontare una creatura che ti prende di sorpresa, non avresti il tempo materiale per metterti a sfogliare il Libro della Magia cercando la formula giusta!

I sei incantesimi più utili

Codice	*Effetto*	*Costo in Resistenza*
ZAP	Crea un dardo di luce che si sprigiona dalla punta delle dita.	4
FOF	Crea un campo di forza protettivo.	4
LAW	Conferisce il potere di controllare la volontà di un avversario.	4
DUM	Rende gli avversari estremamente goffi.	4
HOT	Crea una palla di fuoco da scagliare contro i nemici.	4
WAL	Crea un muro magico che difende da tutti i tipi di proiettili.	4

ZAP e HOT sono formule particolarmente adatte in attacco, FOF e WAL sono formule che servono a difendersi da tutti i tipi di aggressione, mentre LAW e DUM ti saranno utili quando ti verranno tesi dei tranelli.
Tieni presente che spesso queste formule sono più potenti del necessario; sono abbastanza costose in termini di Resistenza, ma servono a tirarti fuori da tutte le situazioni difficili. Quando conoscerai un numero maggiore di incantesimi sarai in grado di ricorrere a formule più economiche, ma altrettanto efficienti in determinate situazioni di pericolo.
Rileggi la lista e copri la colonna «Effetto» con la mano. Quanti te ne ricordi? Quando avrai imparato tutt'e sei le formule a memoria potrai iniziare la tua ricerca.

Qualche suggerimento

Più incantesimi conosci, meglio sfrutti la tua Resistenza e la tua Abilità.
La conoscenza delle sei formule di base ti consente di iniziare senza perdere troppo tempo: queste formule ti permettono di risolvere la maggior parte delle difficoltà ma costano molto in termini di Resistenza; spesso è più opportuno servirsi della abilità nel maneggiare la spada, sebbene un po' limitata, specialmente quando ti trovi di fronte a creature deboli. In questo modo eviti di far abbassare pericolosamente il punteggio di Resistenza. Esistono incantesimi più economici, ma ti sarà data la possibilità di sceglierli più di rado e domanderanno uno sforzo maggiore di memoria. Le formule più economiche sono quelle che necessitano di oggetti magici, di cui ti dovrai essere già fornito nel corso dell'avventura.
Ricordati che se tiri a indovinare incantesimi che non esistono sarai soggetto a gravi penalità! Se scegli un codice che non esiste o se non possiedi l'oggetto magico richiesto perderai punti di Resistenza senza ottenere alcun vantaggio, e in certi casi la penalizzazione sarà la morte!
Non tutte le formule magiche si trovano in questa avventura. Presto imparerai a conoscere meglio le formule e avrai dimestichezza con esse; in linea generale c'è una logica nella loro disposizione, nelle possibilità che ti vengono offerte e nei codici stessi, ma di tutto ciò dovrai accorgerti da solo. L'esperienza migliorerà la tua abilità nel praticare le arti magiche. Tutto ciò fa parte della magia.

ZAP

Estremamente potente, questa formula permette di creare un lampo di luce che parte dalla mano di chi la pronuncia e può essere lanciato nella direzione desiderata. Si rivela efficace su tutte le creature viventi che non sono protette dalla magia, ma richiede grande forza e concentrazione.

Costa 4 punti di Resistenza.

HOT

Chi si serve di questa formula punti le mani nella direzione desiderata e una palla infuocata apparirà nella sua mano e potrà venire gettata contro il bersaglio desiderato. Si rivela efficace su qualsiasi creatura, anche se dotata di poteri magici, a condizione che non sia immune al fuoco. La palla di fuoco provoca gravi bruciature all'avversario colpito e poi si estingue immediatamente.

Costa 4 punti di Resistenza.

FOF

Questo potente incantesimo permette di creare una barriera magica, che si eleva di fronte a chi pronuncia la formula con lo scopo di tenere a distanza tutte le creature normali e la maggior parte di quelle dotate di poteri magici. Una grande concentrazione mentale è richiesta per la messa in pratica di questo incantesimo, ma il campo di forza così creato è estremamente solido e inoltre è sotto il controllo della volontà del suo creatore che può modellarlo ed orientarlo a suo piacimento, oppure può aprirvi un varco!

Costa 4 punti di Resistenza.

WAL

Questa formula permette di creare un muro invisibile che si erge davanti a colui che la pronuncia. Questo muro è impenetrabile, e nessun tipo di proiettile o di creatura potrà varcarlo. Questo incantesimo sarà molto utile in numerose situazioni in cui è necessario difendersi.

Costa 4 punti di Resistenza.

LAW

Chi si serve di questo incantesimo contro una creatura che lo sta attaccando ha il potere di controllare la volontà dell'attaccante, che porrà termine all'aggressione e obbedirà ciecamente a chi ha pronunciato la formula. Comunque questo incantesimo funziona soltanto su creature prive di intelligenza, ed ha una breve durata.

Costa 4 punti di Resistenza.

DUM

Servendosi di questo incantesimo su una creatura che tiene in mano un oggetto qualsiasi (un'arma per esempio), si renderà l'avversario goffo e i suoi movimenti scoordinati. Lascerà cadere l'oggetto, annasperà per raccoglierlo e lo lascerà cadere di nuovo; in breve, la creatura non sarà in grado di nuocere con nessun tipo di arma quando sarà sotto l'effetto di questo incantesimo.

Costa 4 punti di Resistenza.

BIG

Quando questo incantesimo è diretto su chi lo pronuncia, il suo corpo diventerà tre volte più grande del normale. Ciò aumenta la forza di chi si è servito di questa formula ed è particolarmente utile in caso di avversari di grandi dimensioni, ma deve essere usato con prudenza in spazi limitati.

Costa 2 punti di Resistenza.

WOK

Per servirsi di questa formula è necessario essere in possesso di una moneta. Prima di pronunciare la formula bisogna appoggiare la moneta sul polso; questa si fisserà al polso grazie alla magia e produrrà un invisibile scudo metallico dotato di un campo magnetico circolare di circa un metro di diametro. Questo scudo invisibile è in grado di proteggere da tutte le armi esistenti. Quando la formula perderà il suo effetto la moneta perderà il suo valore e non sarà più utilizzabile.

Costa 1 punto di Resistenza.

DOP

Questo incantesimo può venire usato per aprire una porta chiusa a chiave. Il sortilegio agisce direttamente sulla serratura e la porta viene aperta con facilità. Se la porta è sprangata dall'interno, il catenaccio si muove e la porta si apre. Questo incantesimo non funziona su porte che sono state chiuse con una procedura magica.

Costa 2 punti di Resistenza.

RAZ

Per ricorrere a questa formula è necessaria della cera d'api. Spalmando la cera su qualsiasi tipo di arma affilata (come una spada, un'ascia o un pugnale) e pronunciando la formula, la lama diventerà tagliente come quella di un rasoio e infliggerà all'avversario delle ferite due volte più dannose. Ciò significa che invece di perdere 2 punti di Resistenza, il nemico ne perderà 4.

Costa 1 punto di Resistenza.

SUS

Questa formula può essere pronunciata se si sospetta di qualche trappola o tranello. Una volta pronunciata indicherà per comunicazione telepatica se il sospetto è fondato, e in questo caso suggerirà il modo migliore per evitarlo. Se chi fa uso di questo incantesimo è già stato tratto in inganno, questo sortilegio potrà minimizzarne le conseguenze, ma solo in certe situazioni.

Costa 2 punti di Resistenza.

SIX

Questa formula produce il suo effetto su chi la pronuncia ed ha il potere di creare cinque copie di chi se ne serve, tutte identiche e capaci di ricorrere alla magia e/o di attaccare; ognuna delle copie eseguirà la stessa azione, come se fosse riflessa in uno specchio. La maggior parte delle creature che si trovano di fronte a queste copie non saranno in grado di riconoscere quella reale e dovranno combatterle tutt'e sei.

Costa 2 punti di Resistenza.

GIG

Una volta pronunciata questa formula, chi ne sarà vittima proverà un incontrollabile desiderio di mettersi a ballare. Chi si serve di questo incantesimo può far danzare allegramente qualsiasi creatura suonando un flauto di bambù. Se chi ricorre a questa formula è in possesso del flauto in questione farà danzare la creatura fintanto che lo suonerà e nella maggior parte dei casi avrà il tempo di scappare, altrimenti potrà godersi lo show.

Costa 1 punto di Resistenza.

GOB

Per poter utilizzare questa formula bisogna essere in possesso di uno o più denti di Goblin. Una volta pronunciata la formula ogni dente si trasformerà in un Goblin armato. A questi Goblin può venire ordinato di combattere un nemico o di eseguire qualsiasi ordine impartito. Gli spiriti spariranno non appena avranno eseguito il comando.

Costa 1 punto di Resistenza
per ogni Goblin creato.

YOB

Per servirsi di questa formula bisogna essere in possesso di un dente di gigante. Se la formula verrà pronunciata correttamente il dente si trasformerà in un gigante alto tre metri e mezzo. Chi si servirà di questa formula avrà il diretto controllo sul gigante e potrà ordinargli di combattere un avversario o di fargli fare

qualche lavoro di fatica. Il gigante sparirà non appena fatto il suo dovere.

Costa 1 punto di Resistenza.

GUM

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una fialetta di colla. Dopo aver pronunciato la formula la colla diventerà super adesiva e farà presa all'istante. Grazie a questo sortilegio si potranno incollare creature, pavimenti o muri, ma è necessario che ci sia il contatto con la colla contenuta nella fiala. Per ottenere il risultato desiderato sarà sufficiente gettare liquido adesivo ai piedi della creatura o sistemare la fiala sulla sommità di una porta leggermente socchiusa in modo che cada quando la si apre.

Costa 1 punto di Resistenza.

HOW

Questo incantesimo può venire usato in situazioni pericolose quando si desidera avere informazioni su come mettersi in salvo. Dopo averla pronunciata ci si sentirà attirati verso l'uscita più sicura o verso qualche oggetto necessario per difendersi che si trova nei paraggi, come sospinti da una strana forza.

Costa 2 punti di Resistenza.

DOC

Grazie a questo sortilegio la pozione medicinale, di cui bisogna essere già in possesso, aumenterà il suo effetto e sarà in grado di guarire qualsiasi ferita dell'umano o dell'animale che la beve.

Potrai usare la pozione su di te, ma tieni presente che non ha la facoltà di riportare in vita chi è già morto.

Costa 1 punto di Resistenza.

DOZ

Ci si può servire di questo incantesimo su qualsiasi creatura, riducendo la sua velocità di movimento di sei volte. La creatura, allora, sembrerà muoversi al rallentatore, e renderà più facile la fuga o la difesa.

Costa 2 punti di Resistenza.

DUD

Pronunciando questa formula si può creare un tesoro immaginario: pezzi d'oro, monete d'argento, gemme e gioielli appariranno agli occhi degli osservatori e serviranno ad attirare la loro attenzione. L'immaginaria ricchezza scomparirà appena colui che si è servito di questo incantesimo scomparirà dalla vista.

Costa 2 punti di Resistenza.

MAG

Questa formula ha la capacità di proteggere dalla maggior parte di sortilegi. Dovrà essere pronunciata tempestivamente, prima che il sortilegio con cui si viene attaccati faccia effetto. Questa formula è molto efficace, ed opera neutralizzando l'effetto del sortilegio di cui potrà servirsi un nemico, ma non funziona per tutti i sortilegi avversi.

Costa 2 punti di Resistenza.

POP

Questo incantesimo è semplice, ma molto efficace e richiede una grande capacità di concentrazione. Per realizzarlo sono necessari dei cristalli che, una volta caricati di poteri magici, possono venir gettati sugli avversari e esplodono al contatto. Questi cristalli sono in grado di causare gravi danni e provocano un gran rumore nel momento in cui esplodono.

Costa 1 punto di Resistenza.

FAL

Questo incantesimo si rivela molto utile quando si cade in una fossa di serpenti o comunque da un'altezza considerevole. Rende il corpo di chi lo pronuncia leggero come una piuma. Costui fluttuerà in aria e andrà ad atterrare dolcemente per terra.

Costa 2 punti di Resistenza.

DIM

Questo incantesimo rappresenta un buon mezzo di difesa: permette di confondere la mente dell'attaccante che appare temporaneamente stordito. Comunque dev'essere usato con prudenza poiché la creatura potrebbe reagire in modo irrazionale e imprevedibile.

Costa 2 punti di Resistenza.

FOG

Questo incantesimo dev'essere usato in ambienti chiusi e senza finestre. Una volta pronunciata la formula l'oscurità più totale regnerà nella stanza anche se ci saranno torce e candele accese. Solo colui che si serve

di questo sortilegio è in grado di vedere, mentre tutte le creature presenti nella stanza diventeranno cieche. L'effetto è solo temporaneo.

Costa 2 punti di Resistenza.

MUD

Per far funzionare questo incantesimo bisogna spargere della sabbia per terra nel luogo desiderato (per esempio davanti ad una creatura). Pronunciando la formula si otterrà una pozza di sabbie mobili, e chi ci metterà piede, affonderà lentamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

NIF

Pronunciando questa formula un odore nauseante si espanderà nell'ambiente circostante. L'odore è talmente disgustoso che chiunque lo respira è immediatamente preso da vomito e si trova per questo in notevole svantaggio rispetto al suo avversario. Ma bisogna stare attenti poiché anche chi si serve di questo incantesimo sarà vittima di questo odore a meno che non possegga un paio di tamponi per il naso.

Costa 1 punto di Resistenza.

TEL

Per far funzionare questo incantesimo è necessario indossare una calotta di tela. Chi porta questo copricapo ha la facoltà di leggere nel pensiero di qualsiasi creatura intelligente incontrata, ottenendo informazioni

sulla sua forza, sulla sua debolezza, sugli oggetti che si trovano in una stanza nei paraggi e così via.

Costa 1 punto di Resistenza.

GAK

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una maschera nera che dev'essere indossata mentre si pronuncia la formula. L'avversario colpito da questo sortilegio sarà preso da una terribile sensazione di paura. Le creature coraggiose saranno meno colpite di quelle codarde; l'effetto potrà variare da un semplice sudore freddo a uno stato di paura tale da ridurre la creatura in questione a una massa di gelatina tremolante in un angolo della stanza.

Costa 1 punto di Resistenza.

SAP

L'effetto di questo incantesimo, utilizzabile solo in combattimento, è quello di demoralizzare un avversario che non avrà più la volontà di vincere. Una creatura così depressa sarà facile da battere, sebbene la vittoria non sia assicurata.

Costa 2 punti di Resistenza.

GOD

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di un gioiello d'oro. Pronunciata la formula, la creatura colpita da questo sortilegio proverà un grande sentimento di amicizia nei confronti di chi se n'è servito. Ciò *non* significa che le creature in questione rinunceranno a combattere, ma non sarà difficile

ottenere da loro informazioni che altrimenti non si sarebbero lasciate scappare. Inoltre possono essere d'aiuto a dispetto della loro abituale ostilità.

Costa 1 punto di Resistenza.

KIN

Questo incantesimo, utilizzabile in combattimento, necessita di uno specchio col telaio d'oro, che viene posto di fronte ad una creatura nel momento in cui si pronuncia la formula. In questo modo si crea un duplicato della creatura in questione, che però è sotto il diretto controllo del possessore dello specchio il quale può impartire alla copia l'ordine di combattere l'originale. Entrambe le creature combatteranno con la stessa forza e solo il caso segnerà la loro sorte. Se vince l'originale il suo doppio sparisce, come del resto avrebbe fatto se fosse stato il vincitore.

Costa 1 punto di Resistenza.

PEP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una pozione d'acqua di fuoco. Chi pronuncia questa formula duplica o triplica la sua forza, e sebbene gli effetti siano solo temporanei durano a sufficienza per facilitare un combattimento o per compiere fatiche che richiedono grande forza.

Costa 1 punto di Resistenza.

ROK

Una speciale polvere di pietra è richiesta per questo incantesimo; questa deve essere gettata su una creatu-

ra mentre si pronuncia la formula e in pochi secondi la vittima inizierà a pietrificarsi: i suoi movimenti si faranno sempre più lenti finché si immobilizzerà e comincerà a diventare grigia. In pochi istanti si sarà solidificata e sarà diventata una statua di pietra grigia.

Costa 1 punto di Resistenza.

NIP

Chi si serve di questa formula diventa straordinariamente rapido ed è in grado di correre, parlare, pensare o combattere tre volte più velocemente. Comunque questo incantesimo fa effetto solo annusando della polvere gialla prima di pronunciare la formula.

Costa 1 punto di Resistenza.

HUF

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso del corno del vento, uno strumento della famiglia delle trombe che emette un suono discordante. Pronunciando la formula si punti il corno nella direzione desiderata e una bufera tremenda uscirà dalla sua apertura. La potenza di questo vento è talmente grande da riuscire a buttare a terra creature della dimensione di un uomo o da far cadere qualsiasi tipo di oggetto.

Costa 1 punto di Resistenza.

FIX

Questo incantesimo è applicabile ad esseri animati o inanimati ed ha lo scopo di immobilizzarli completamente, perfino se si trovano sospesi a mezz'aria. Co-

munque per potersi servire di questa formula bisogna essere in possesso di un ramoscello di giovane quercia; la persona o la cosa rimaste vittime di questo sortilegio rimarranno immobili finché colui che ha pronunciato la formula si troverà nei paraggi.

Costa 1 punto di Resistenza.

NAP

Efficace solo su creature viventi, questo incantesimo fa addormentare le sue vittime in pochi secondi. La formula dev'essere pronunciata oscillando un pendolo di ottone davanti agli occhi della creatura che, dopo averlo fissato per qualche istante, si assopirà sotto l'effetto dell'ipnosi.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZEN

Per poter utilizzare questo incantesimo bisogna portare al collo un medaglione tempestato di pietre preziose. Chi pronuncia questa formula ha la facoltà di fluttuare nell'aria all'altezza desiderata, di restare così sospeso per tutto il tempo desiderato e di muoversi a suo piacimento.

Costa 1 punto di Resistenza.

YAZ

Questo incantesimo non produce effetto se chi lo usa non possiede un prezioso anello di perle. Portandolo al dito mentre viene pronunciata la formula si diventa invisibili agli occhi di qualsiasi creatura dotata di intelligenza. Ciò comporta notevoli vantaggi durante i

combattimenti o permette di scappare da situazioni pericolose. Ogni creatura provvista di udito sarà comunque in grado di sentire il rumore di qualcuno che si muove nella stanza; inoltre le creature meno intelligenti si riveleranno meno sensibili a questo sortilegio basato sull'illusione.

Costa 1 punto di Resistenza.

SUN

Questo incantesimo fa effetto solo con l'aiuto del giallo gioiello solare. Dopo aver pronunciato la formula il gioiello inizierà a luccicare. L'intensità di luce emanata è sotto il controllo di chi si serve di questo incantesimo che potrà farlo brillare intensamente per accecare gli avversari o potrà fargli emettere una luce forte abbastanza da illuminare stanze buie.

Costa 1 punto di Resistenza.

KID

Per far funzionare questo incantesimo bisogna indossare un braccialetto d'osso. Dopo aver pronunciato la formula bisogna concentrarsi su una visione immaginaria (per esempio che il pavimento sia coperto di carboni ardenti o di trasformarsi in un demone eccetera) che diventerà reale agli occhi della vittima prescelta. In questo modo si potrà scappare con facilità o si potrà impressionare a sufficienza una creatura, a patto che non sia intelligente. Si tenga presente che comportandosi in modo incompatibile con l'immagine creata (per esempio trasformandosi in un topo e poi

sfoderando l'arma per colpire l'avversario) gli effetti di questo incantesimo svaniscono immediatamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

RAP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna indossare una parrucca verde. Grazie a questa parrucca si potrà capire la lingua di creature non umane e si potrà discorrere con loro (per esempio con orsi, Goblin eccetera).

Costa 1 punto di Resistenza.

YAP

Questo incantesimo permette di comunicare con la maggior parte degli animali, ma sarà inefficace se non si porta la parrucca verde.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZIP

Incomparabile aiuto in battaglia, questo incantesimo può venire usato solo indossando l'anello di metallo verde proveniente dal Picco della Roccia. Pronunciando la formula si ha la facoltà di sparire e riapparire a breve distanza. In questo modo si potranno attraversare certi materiali teneri come il legno o l'argilla, ma non la pietra, il metallo e altri materiali solidi.

Costa 1 punto di Resistenza.

FAR

Usato assieme a una sfera di cristallo, questo incantesimo permette entro certi limiti di leggere il futuro. La sfera dev'essere tenuta in mano, mentre si recita la formula concentrandosi su di essa. Non si può scegliere con esattezza l'evento da prevedere, ma normalmente gli eventi si riferiscono ad un futuro piuttosto prossimo.

Costa 1 punto di Resistenza.

RES

Aspergendo acqua incantata sul cadavere di un essere umano od umanoide (cioè con due braccia, due gambe e una testa), e pronunciando la formula, si ha la facoltà di riportare la creatura in vita. La risurrezione non è immediata (non ci si può aspettare che il morto si alzi di scatto): la creatura resterà per qualche momento intontita ed assonnata, ma sarà in grado di rispondere a delle domande e successivamente potrà venire uccisa nuovamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZED

Solo i maghi più esperti possono servirsi di questo incantesimo, poiché per fare effetto ha bisogno di una enorme capacità di concentrazione. Infatti in tutta la storia della magia questa formula è stata impiegata solo una volta. Colui che la usò era il potentissimo Negromante di Throben che non fu mai più visto

dopo che se ne fu servito, perciò non è possibile conoscerne gli effetti. Successivamente si ritrovarono gli appunti del negromante, dai quali sono emerse però delle indicazioni molto vaghe. L'unica cosa certa è che si tratta del più formidabile sortilegio mai esistito, ma nessun mago vivente ne conosce gli effetti.

Costa 7 punti di Resistenza.

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ Punteggio iniziale	RESISTENZA Punteggio iniziale	FORTUNA Punteggio iniziale

ORO E PREZIOSI	PROVVISTE

EQUIPAGGIAMENTO E ALTRI OGGETTI

VANTAGGI, PENALITÀ, MALEDIZIONI, ECC.

INDIZI E NOTE

ELENCO DEGLI AVVERSARI

Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ Punteggio iniziale	RESISTENZA Punteggio iniziale	FORTUNA Punteggio iniziale

ORO E PREZIOSI	PROVVISTE

EQUIPAGGIAMENTO E ALTRI OGGETTI

VANTAGGI, PENALITÀ, MALEDIZIONI, ECC.

INDIZI E NOTE

ELENCO DEGLI AVVERSARI

Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | librogame®

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

lupo solitario

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3

VIAGGIO NEL TERRORE	4
IL REGNO DELL'ORRORE	5
IL REGNO DEL CAOS	6

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA	1
FRANKENSTEIN	2

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA	1
ALLA CORTE DI MINOSSE	2
IL RITORNO	3

serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA	1
NEL VORTICE DEL TEMPO	2

serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5

advanced D&D

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4
GLI ADORATORI DEL MALE	5

sortilegio

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE	4

serie conclusa

Guerrieri della strada

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2

blood sword

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

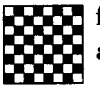
I LABIRINTI DI KRARTH	1

realtà & fantasia

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

INTRIGO IN FM	1
TRANCE	2
L'ISOLA DEI MISTERI	3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.



faccia a faccia

SFIDA PER IL TRONO 1

LA VALLE DEI SOGNI 2

Nel mondo dei giochi di ruolo, un'esperienza creativa che unisce il gusto del gioco al piacere del racconto.

rolegame

uno sguardo nel buio

Un gioco raffinato e affascinante, di estrema semplicità ma molto realistico nei territori del mitico continente di Atlantide. Si articola in:

volume **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di Atlantide: tutte le emozioni dell'avventura con un'estrema semplicità di gioco.

scenari:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE'	1
LA FORESTA SENZA RITORNO	2
I SETTE CALICI FATATI	3
LA FIGLIA DEL CALIFFO	4
NELLA FREDDA LUCE DEL NORD	5
LA PORTA DEI MONDI	6

volume **PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi personaggi, una descrizione completa di Atlantide, in più lo scenario per una nuova avventura.

scenari:

IL VIAGGIO DELLA KORISANDE	1

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria ricchezza e fantasia in una ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE 1

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare i grandi classici polizieschi in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

librofantasy

1. IL MASSACRO DEI RAMAS
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
2. LA CITTÀ MALEDETTA
   (Gord il miserabile)
3. L'INVASIONE
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
4. IL MARE DELLA MORTE
   (Gord il miserabile)

Edizioni E. Elle

Grandi romanzi d'ogni tempo e d'ogni paese, storie avvincenti, personaggi indimenticabili, terre lontane misteriose e affascinanti. Tutto questo in una nuova collana

un libro per leggere

che raccoglie i romanzi più belli della letteratura mondiale.
Non romanzi «per ragazzi»: romanzi e basta, romanzi veri che piacciono a tutti e quindi anche ai ragazzi.
Nuove traduzioni agili e moderne, un formato comodo, illustrazioni di alta qualità, e in fondo al libro un'appendice di test, giochi, curiosità, esercizi di orientamento: una guida (opzionale) per leggere il libro anche oltre la copertina. Prossimamente in libreria i primi sei titoli. Sei capolavori assoluti, sei piste diverse per arrivare alle sorgenti dell'avventura.

1. Sinbad il marinaio
2. Il giro del mondo in 80 giorni
3. L'isola del tesoro
4. Le avventure di Tom Sawyer
5. La guerra dei bottoni
6. Il richiamo della foresta

Edizioni E. Elle

EX LIBRIS

Una collana di romanzi e racconti capaci di accendere forti emozioni, che affrontano temi di grande coinvolgimento, che suscitano interrogativi, curiosità, interesse.
Libri per giovani adulti che vogliono sapere, sognare, prendere posizione.
Libri che vogliono lasciare una traccia nella memoria, nel cuore, nella pelle; libri da ritrovare tra qualche anno, forse, per ricordarsi di come si cresce.
Ex libris
Fuori dalle pagine dentro nella vita.

1. *Cambio di stagione, di Angela Nanetti*
2. *Dopo la catastrofe, di Gudrun Pausewang*
3. *Blackout - Nel buio del terrore, di Donatella Ziliotto*
4. *Tanti auguri!, di Francesco Tullio-Altan*
5. *Pink Flamingo, di Monika Seck-Agthe*
6. *Guardare l'ombra, di Angela Nanetti*
7. *In fondo al tunnel, di Wolfgang Gabel*

Edizioni E. Elle

Finito di stampare
nel mese di ottobre 1990 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame**®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame**® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

La mia serie preferita è:

1. .....

2. .....

3. .....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **libro**game®

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

.....

.....

.....

I SETTE SERPENTI

3

sortilegio

Sortilegio! Quattro volumi da leggere singolarmente o uno dopo l'altro: in ogni caso **il protagonista sei tu**.

Ti bastano un paio di dadi, una gomma e una matita per lanciarti alla ricerca della Corona dei Re: questa volta devi attraversare le Baklands, terre deserte e inospitali dove la smisurata solitudine si popola di tanto in tanto di strane presenze. Amici? Nemici? La cosa più importante è comunque eliminare i Sette Serpenti, messaggeri di morte. Se decidi di essere un **guerriero** ti basterà la spada; ma se vuoi essere un **mago** dovrai studiare a fondo il *Libro della Magia*, che contiene tutti gli incantesimi per tirarsi fuori dalle situazioni pericolose.

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra nei territori della stregoneria . . .

Copertina illustrata da John Blanche

ISBN 88-7068-161-0

9 788870 681611

70681610

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu